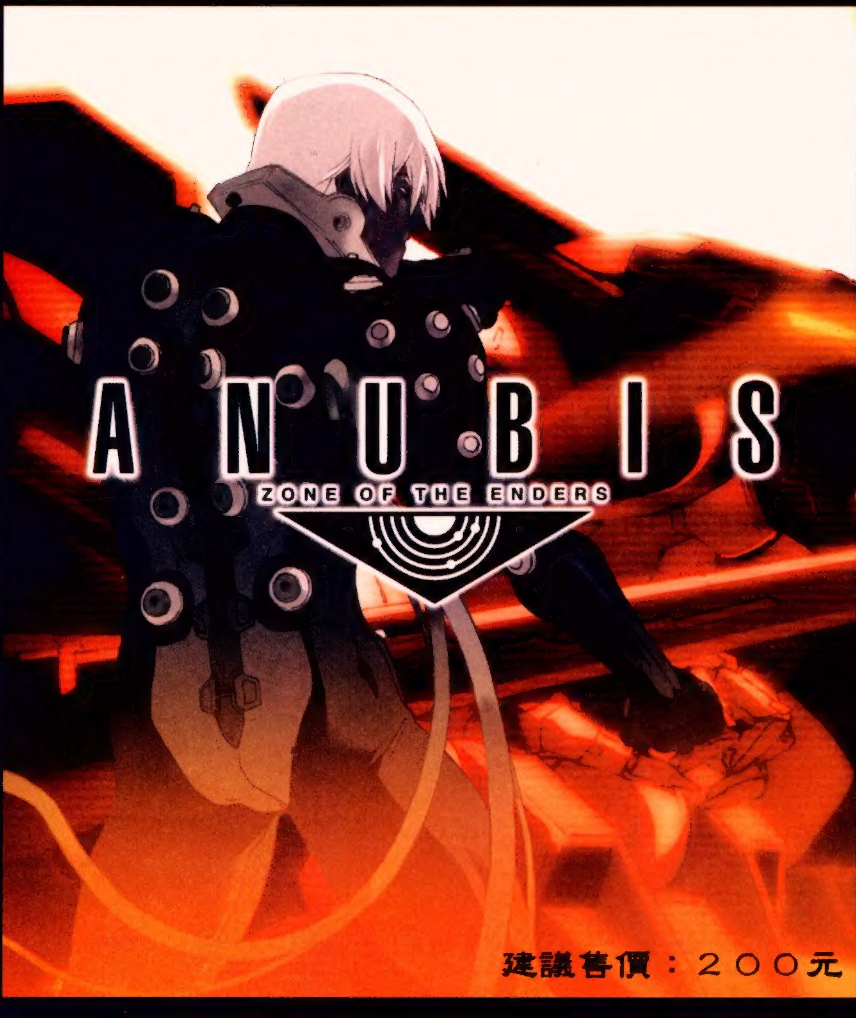
ZOE 2

ANUBIS
ZONE OF THE ENDERS



ANUBIS

ZONE OF THE ENDERS

超完全攻略本

CONTENTS

ANUBIS　ZONE OF THE ENDERS

對任何一種人類而言，火星應該成為第２故鄉。
２１７４年，在此地發生「バフラム鎮壓火星事件」。根據聯合宇宙軍的公開發表說是，火星圈的私設軍隊バフラム，用大量的機動兵器「オーブダルフレーム」，向火星圈全土展開侵略，也就是要鎮壓火星。
試著抵抗的聯合宇宙軍，在決定性的戰力差別之下，事實上已毀滅。在無計可施的情況下，這椿震撼地球各政府首腦陣營的大事件，在バフラム內部鬥勝的有收錄解決此事件之詳細經過的記錄影片。裏面呈現了根據尚未公開揭露的最新銳兵器及其搭乘者的活躍情形，致使騷亂傾向終結的各種樣子。
本書就是根據這部記錄片，揭發所有尚未公開發表之真相的報告。

■1st Division

有關バフラム鎮壓火星事件的
背景和人物報告 -4
舞台背景 -6
・年表 -6
・用語解說 -7
事件關係者 -8

■2st Division

有關バフラム鎮壓火星事件的
オービタルフレーム報告 -16
關於オービタルフレーム -18
被確認的オービタルフレーム1 -8
オービタルフレーム的操縱方法和基本動作 -20
ジェフティ -22
アヌビス -32
アージェイト -34
ネフティス -36
インヘルト -38
ザカート -40
ラプター -42
マミーヘッド -44
サイクロプス -46
ナリタ -48
クラッド -50
レオパルド -52
ビックバイパー -54
其他兵器 -56

■3st Division

有關バフラム、
火星鎮壓事件戰鬥區域的報告 -60
バフラム、火星鎮壓事件ジェフティ的戰鬥的區域推測 -62
報告頁的看法 -63
AREA 01 カリスト -64
AREA 02-01 バフラム艦內（第1～3貨物區） -64
AREA 02-02 バフラム艦內（第4貨物區） -65
AREA 02-03 バフラム艦內（第5貨物區） -65
AREA 03-01 ダイモスステーション -66
AREA 03-02 ダイモスステーション（シューター） -66
AREA 04 火星荒野 -67
AREA 05-01 バシリアゲート -67
AREA 05-02 バシリアゲート（パワープラント） -68
AREA 06 バシリア市街地 -68
AREA 07 トンネル內部 -68
AREA 08-01 エネルギー設施（上部） -69
AREA 08-02 エネルギー設施（全體圖） -69
AREA 09 エアーズクリフ -70
AREA 10-01 要塞都市 -70
AREA 10-02 要塞都市（B1F） -71
AREA 11-01 要塞都市（第1～3層） -71
AREA 11-02 要塞都市（最下層） -72
AREA 12 バシリア上空 -72
AREA 13-01 アーマーン突入口 -73
AREA 13-02 アーマーン突入口（資材運搬路・前半） -73
AREA 13-03 アーマーン突入口（資材運搬路・後半） -74
AREA 13-02 アーマーン突入口（Sジェネレータ） -74
AREA 14 アーマーン內部（地下スフィア） -75
AREA 15-01 衛星フォボス（アーマーン表面） -75
AREA 15-02 衛星フォボス（アーマーン中樞） -75

■4st Division

有關バフラム火星鎮壓事件
ジェフティ的行動報告及考察 -76
バフラム火星鎮壓事件ジェフティ的行動流程7 -8
Prologue -80
報告頁的看法 -81
Chapter 01 バフラム艦來襲 -82
Chapter 02 過去的因緣 -84
Chapter 03 從敵陣逃出 -86
Chapter 04 到火星 -88
Chapter 05 侵入バシリア -90
Chapter 06 市街地的戰鬥 -92
Chapter 07 伙伴的危機 -93
Chapter 08 過去的亡靈 -94
Chapter 09 隱者之庵 -96
Chapter 10 師の試練 -97
Chapter 11 師弟激突 -98
Chapter 12 バシリア上空戰 -100
Chapter 13 突入口發見 -102
Chapter 14 アヌビス的陷阱 -104
Chapter 15 在壓縮空間的對決 -105
Chapter 16 在フォボス的通信 -106
Chapter 17 最後の決戰 -107
Epilogue -108
バフラム火星鎮壓事件的
綜合性見解 -110

金手指密碼 -112

ANUBIS

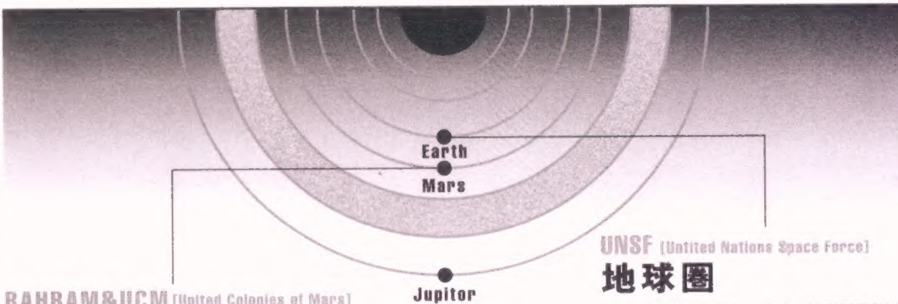
ZONE OF THE ENDERS

1st

Division

有關バフラム鎮壓火星事件的
背景和人物報告

The World of Anubis 舞台背景



BAHRAM&UCM [United Colonies of Mars]

火星

現在是由16個州形成火星殖民地聯合（簡稱UCM：United Colonies of Mars），由於Colonies就是「殖民地」的意思，所以火星這方面主張United Colonies of Mars。在火星上，命運共同体的意識強，但民族、人種差別主義的思想薄弱，進而形成祖國意識的低落，致使「火星獨立論」的聲音年年增大。其中，バシリア反抗地球的思想強烈，具有獨自的軍隊，並且進行研究開發對付地球的兵器オービタルフレーム。

UNSF [United Nations Space Force]

地球圏

21世紀中期，由於軌道電梯的完成，而可以進行根據前往ラグランジュポイント設置殖民地群的宇宙進出。又經由メタトロン的發現，而引發宇宙交通改革，人類的版圖因而擴張到火星圈。地球這方面無論如何都要把火星掠奪為殖民地，於是，由各國監督各自的州行政，以國聯常任理事國為中心而結成「聯合宇宙軍（UNSF），派遣此軍出征火星。

Chronological Table 年表

2014
●地球的人口／環境／資源問題達到顚峰。
●發表國際計畫「軌道電梯構想」。

2020
●在月面基地第1號完成的時機下，再燃起宇宙開發。

2022
●Ｌ１マスキャッチャー郡完成。
●月面マスドライバー開動。

2027
●成功地進入アンカー衛星的軌道。
●軌道電梯建設開始。

2034
●發表國際計畫「火星殖民地構想」。

2040
●無人探查在木星的衛星カリスト，發現神秘的平地。

2045
●軌道電梯完成，從此進入真正的宇宙時代。
●透過第1世代LEV、NUT導入宇宙開發。

2048
●在L4、L5開始建設太空殖民地。

2052
●設置火星有人基地。
●第１次テラフォーシング開始。
●在全世界的核融合發電主力化。

2063
●國聯宣佈化石燃料的枯竭。
●作為核融合燃料源的木星圈開發開始受注目。

2067
●有人探查カリスト。發現メタトロン礦脈。
●進入宇宙特需時代。

2068
●開始移民至Ｌ４、Ｌ５殖民郡。
●作為宇宙作業機的ＬＥＶ急速發展。

2073
●火星的衛星フォボム和ダイモス恒久據點的建設開始。

2081
●經由メタトロン應用的電子技術革命。

2093
●發現メタトロン的空間壓縮效果。

2104
●ウーレンベックカタパルト的實用化。

2111
●在木星的衛星エウロバＬ５，開始建設恒久據點アンティリア。

2130
●根據火星第１次テラフォーミング的完成，開始真正的移民。
●月面開發慢慢地減弱。

2135
●在某個火星殖民地發生細菌污染。強化地球圏檢疫タイン。

2145
●設置火星ダイモス基地ウーレンベックカタパルト。宇宙交通革命。
●火星移民潮。引進州制。

2157
●發生カンドール事件，與地球圏的エンダー加深。

2158
●火星バシリアカウンティ內，結成武裝社團バフラム。
●NUT社秘密地確立オービタルフレーム的基礎技術。

2167
●發生ダイモス事件。

2172
●聯合宇宙軍武裝佔領據アンティリア。
●發生アンティリア襲擊事件。

2173
●以ネレイダム為中心的反地球勢力，襲擊地球圏。

2174
●バフラム武力制壓火星。

Terms 用語解説

技術關連

ウーレンベック・カタパルト
利用空間的歪斜及其復原力，而可以用超高速在空間航行的メタトロン關連技術。由於它需要龐大的電力及容積，所以無法用一般的船舶搭載，通常是利用準備作為軌道上之宇宙港的カタパルト。現在，在地球有設置L2，在火星圈的衛星ダイモス有設置タパルト。

SSA（セルフサポーティングアーマー）
這是使用於オービタルフレーム裝甲的メタトロン關連技術，它是以メタトロン為基礎，從導電性高分子フラーレン，變成的ハイブリッド多層積高分子体，用手指按其表面的話，可保持凹下程度的彈力，而面對衝擊時，又可保持超越セラミック的硬度。即使破損時，也可從外部供給適度的能源及メタトロン礦石而自己修復。

テラフォーミング
以移住地球型生命為目的，將其他行星的大氣等生活環境，調整至近似於地球狀態。在火星，要溶化由主要存在於兩極之極冠及地下的水和二氧化碳所形成的ドライアイス，以便生成大氣和海洋，然後在沿著赤道陸地，廣泛地種植樹木。即使在22世紀後半，テラフォーミング因為尚在過程中的大氣稀薄，致使移住火星者，要在直徑約2公里名為「スフィア」的圓頂型居住設施內生活，至於スフィア之間的移動，主要是靠密閉型的車輛、火車。

トランスプランテーション
這是メタトロン電腦上的「ｄｏｗｎｌｏａｄ」，以ノイマン型電腦來說，就是「檔案的移動」，但是在複製之後，複製元不會消失，而是如同字面的「移動」。透過物理的電路實際被轉移的處理，使得複製元的電路消失的同時，再構成複製頭。這種處理有必要接觸メタトロン電腦本體的回路末端。

ベクター・トラップ
將高能源和Spin注入メタトロン時，觀測類似朝軸方向吸入上空間的效果，這種歪斜會有如橡膠般急速地復原。而關入這個空間的歪斜，作為カーゴベイ來利用的就是ベクタートラップ系統。在容納的物質之質量不變的情況之下，因為需要大量的電力，所以，只能在殖民地內的設施或大型貨物船使用。

メタトロン
這是與ＬＥＶ共同成為宇宙開發基礎的兩大素之一「礦石」。根據在２１世紀初所進行的木星無人探查計畫，在カリスト的巨大火山口「ヴァルハラ」的中心部發現它，之後在火星的調查中確認，那是一種具有極特異性質的シリコンベース高分子金屬複合体的礦石。進一步研究之後，更發現它兼有作為可在內部儲蓄大量氧氣之氧氣吸藏合金的性質，以及所謂亞常溫超傳導那樣好的高溫超傳導材質，拉高電磁導体、形狀記憶機能等等各種利用法。

メタトロンコンピュータ
這是一種將メタトロン使用於集積回路的量子電腦，和目前的數位式フォン．ノイマン型電腦，僅是一線之隔，使不同的計算速度和小型化形成兩立。它沒有計算裝置及記憶裝置的區別，在電路絕不會改變之下，來進行計算與記憶（就量子論而言是別的宇宙）。

ＬＥＶ
即Laborious Extra-Orbital Behicle（軌道外作業機械），這是為了開發太空站及製造殖民地而開發的作業機器人。在人工衛星技術發展下所作的第一世代，是作為一種電力推進之アークジェートエンジン的推進系統來使用，無論如何是以在低重量、無重量空間使用為前提。這種宇宙作業用機械，在宇宙開發當初，當然是以無人來開發的，不過隨著真正太空站及殖民地的開發，已從作業的多樣化、效率化、數量化等問題，變成有人化。

地理關連

アーマーン
以壓制火星的武力為目的而建設的バフラム軍事要塞。

アンティリア
作為資源採掘支援基地，而建設於木星的衛星エウロパL5的トーラス型殖民地。作為民間人的生存地區，算是最遠的地方，為了ヘリウム3或メタトロン礦物資源的採掘及輸送作業，約有10萬人在此生活。ダイモス事件之後，雖然NUT的研究開發部從火星移設，而進行了オービタルフレーム的研究，但在2172年，卻被UNSF用武裝佔據。

エンダー
「住在邊境的人們」之意，含有「田舍者」的意味，從地球看的話，是指住在火星以遠的人們，從火星看的話，則是指住在木星圈的人們。

カリスト
在木星的衛星メタトロン被發現之地，地表的厚冰作為木星圖的貴重水資源採掘，在地底部採掘出メタトロン。

ダイモスステーション
在火星衛星ダイモス的中心部，代表固定カタパルト之火星的宇宙港，有設置大型的ウーレンベックカタパルト，一次最多可以派出500艘大型輸送艦，也是連結地球圈與木星圈的重要據點。

フォボスステーション
延續ダイモス，而在フォボス建設中的ウーレンベックカタパルト站。公轉週期很短，約相當於ダイモス之1/4的8小時，因此，派出船舶到地球，外太空的機會多，經由它的完成，可以期待火星與地球間距離飛躍式的縮短，它也繼ダイモス之後，作為火星的玄關口而引人注目。

ネレイダム・ユニバーサル・テクノロジー
從21世紀初就加入宇宙開發事業的コングロマリット（復合企業体），也是ＬＥＶ的最大製造商，オービタルフレーム的開發元。現在，火星ネレイダムカウンティ有設置本公司。

マーシャン
指在火星圈生長的人們總稱。

歷史關連

カンドール事件
2157年，當正在調查某國管理區域カンドールカズム的調查隊，不顧聯合宇宙軍的再三警告，擅自侵犯領土救出調查隊。由於在カンドールカズム有「重要的國家機密（礦脈）」，某國提說美國是國際問題所在，因而更換警備部隊全員，不過，他們卻被稱為在マーシャン之「カンドール的勇者」。這也是如實地表現出地球方面要將國家意識引入火星的想法，而火星方面國家、民族人種差別的主義思想淡薄的意識有所差別的事件。

ダイモス事件
2167年，由バフラム的反地球派士官所引起的武裝暴動事件，當時在バフラム極祕密開發中的オービタルフレーム被強奪、國聯宇宙軍的將校被襲擊之際，變成了捲入ダイモスステーション的大慘事。結果，オービタルフレーム變成公物，此事件以後，地球與火星之間的緊張氣氛急遽地升高。

アンティリア襲擊事件
２１７２年，木星衛星エウロパ軌道上的殖民地アンティリア，遭受バフラム軍オービタルフレーム中隊襲擊，該隊並奪取了放置於聯合宇宙管理下的新型オービタルフレーム一アヌビス，在アンティリア原本免於致命性打擊的宇宙港、居住區，受到很大的傷害，如今正進行救助、修復的活動。

Persons Concerned 事件關係者

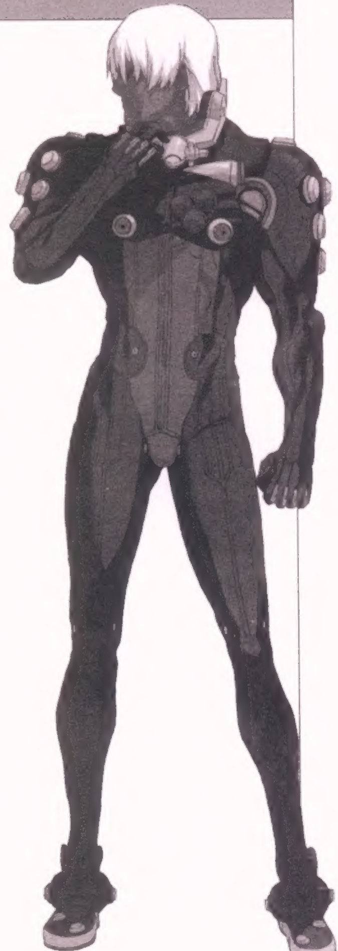
我認為部隊的伙伴有幾個已死了！

CHARACTER 001

Dingo Egret

ディンゴ・イーグリット

直到6年前，他還是バフラム軍人，現在則是カリスト的メタトロン採掘工。從發現被棄置的ジェフティ而捲入事件中，雖被ノウマン射殺，但卻被ケン救活，變成搭乘ジェフティ。



不知道死人



←奇蹟式蘇醒的ディンゴ，狠毒地看著ケン。

靠自己解決



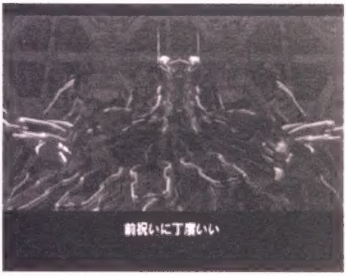
←自認為是已死之身的ディンゴ，下定決心靠自己解決。

回來吧！　ディンゴ



←呼叫曾經是優秀部屬之ディンゴ的ノウマン。

預祝你很好



←アーマーン的始動就在眼前，ノウマン襲擊ディンゴ。



他在火星的バシリアカウンティ內所組織的軍事結社バフラム之幹部。繼承父親リコア・ハーディマン所提的「アーマーン計劃」而真正的開始，在「アンティリア襲擊事件」，從自己出擊，奪取成為計畫關鍵的アヌビス。現在，將アヌビス作為自己的機体來使用，目標是確保ジェフティ。

CHARACTER 002

Nohman

ノウマン

看啊！
這就是メタトロン的意志！

力量應該使用於認為自己是對的事情上！

CHARACTER 003

Ken Marinaris

ケン・マリネリス

她是ノウマン部隊所屬的バフラム軍人，也是ＯＦアージェイト的火焰跑者。在ノウマン的指揮下，正在搜索ジェフティ時，在カリスト遇見操縱ジェフティ的ディンゴ。她讓所屬於バフラム，視ノウマン為危險物而遭受ノウマン攻擊的ディンゴ復活，並且讓他乘坐ジェフティ，去和ノウマン戰鬥。

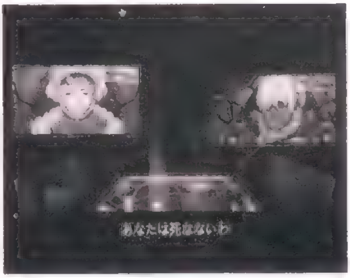


謠言是不可靠的



←對於有人望的ディンゴ，她的態度曖昧。

你不要死啊！



←一起經歷苦難的兩人又產生新的牽絆。

還是沒變嘛！



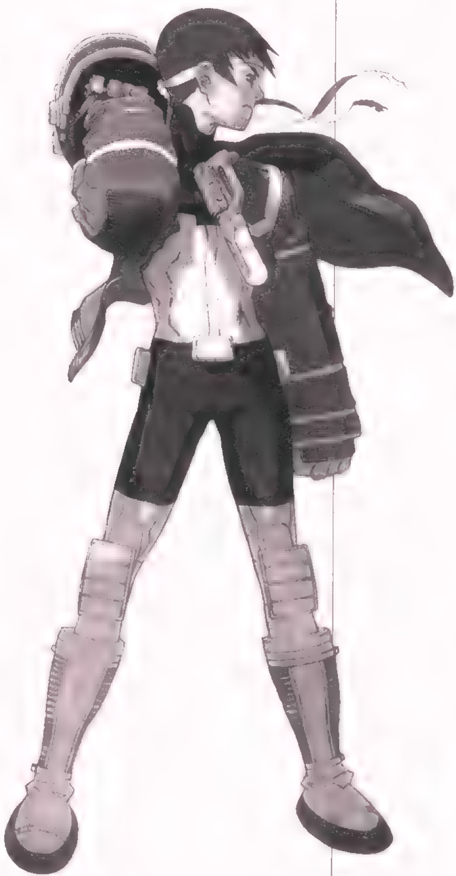
←和以前一樣的エイダ口氣，讓レオ的臉不禁轉動。

因為エンダ



←想靠自己解決是因為不想和エイダ戰鬥。

活躍於「アンティリア襲擊事件」的少年，現在與在事件的終結時合流的アトランティス號成員，一起和聯合宇宙軍共同對抗バフラム軍。他可以和搭載於ジェフティ的戰鬥支援機体ADA通心，這樣的他操作聯合宇宙軍的最新銳機ビックバイパー，破壞アーマーン。



CHARACTER 004

Leo Stenbuck

レオ・ステンバック

我不想失去エイダ！

我要在火星伸展我的腳！

CHARACTER 005

Taper

テイバー

他是聯合宇宙軍所屬的士兵，搭乘軍用的ＬＥＶ、ファントマ，負有援護已取得進入軍事要塞アーマーン之關鍵的兵器「ベクターキャノン」之エイトヘッド小隊的任務，雖然態度傲慢卻又膽小如鼠，不過也因此種個性而殘存著。

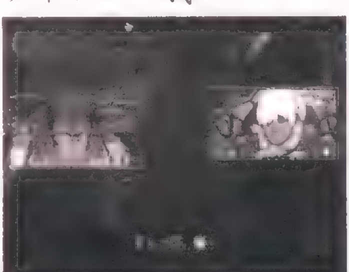


是的，那是我的任務・・・・



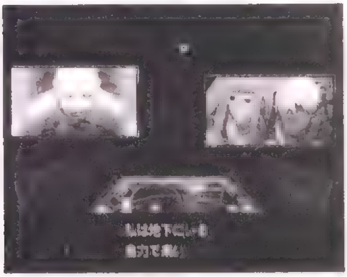
←從此以後只要一說這句話，就會有危險。

ディンゴ，我・・・・



←因為膽怯而懷疑ディンゴ的テイバー，對於ディンゴ的話下了決定。

我在地下，靠自己來的



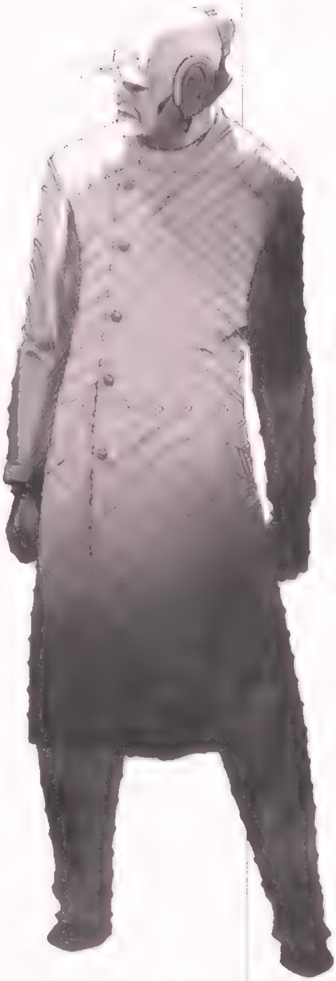
←為了考驗再會之弟子的本領，而準備了各種敵人的ロイド。

拜託了，ディンゴ・・・・



←ロイド拜託ディンゴ去阻止フウマン的暴走。

他是研究ＯＦバフラム軍所屬的系統工程師，隸屬於バフラム的ディンゴ，作為試用機器人，關係著ロイド的研究。ロイド教ディンゴ有關ＯＦ的操作法，兩人的關係可說是有如師生一般。一面對バフラム的獨裁傾向有所疑問，一面對バフラム誓言效忠。



CHARACTER 006

Lloyd

ロイド

決勝與否是隨機的情勢

ジェフティ……
目標ブラボー……

CHARACTER 007

Viola A.I. ヴァイオラAI



雖然是バフラム軍人，但在「アンティリア襲擊事件」中敗給レオ，隨著愛機ＯＦ墜落到木星而變成下落不明。現在，搭乘ネフティス的不是ヴァイオラ本人，而是重現她的戰鬥能力及相關之部分性格的戰鬥ＡＩ，只是因為一味地打倒ジェフティ而被程式化，成為人工的跑者。

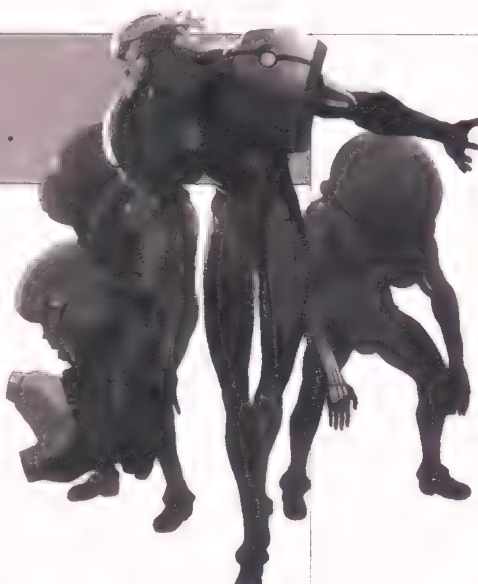


↑根據ヴァイオラ作成的戰鬥AI，執拗地追著ジェフティ。

敵人就是ジェフティ！
盡全力攻之！

CHARACTER 008

Zakat Runners ザカート・ランナー



ザカート被4名跑者操縱著，大型的オービタルフレーム中，雖也有複座式型，但需要４人的只有ザカート，執行指揮的人是位於中央的ヴォルコヴォ中尉。



←他們不斷地與ジェフティ做空中戰，氣力很有充實感，尤其是ヴォルコヴォ的氣魄更撼人。

這是殘存者的義務！

CHARACTER 009

Elena Weinberg エレナ・ワインバーグ

在フォボス軌道上，擔任相當於警護之聯合宇宙軍軍船「アトランティス號」的副船長。為了到達目標アーマーン突入口，而集結LEV部隊，好像預定為作戰的指揮。在「アンティリア襲擊事件」之際，裝載民間運輸船，讓特務隊搭乘，以回收ジェフティ為目標。



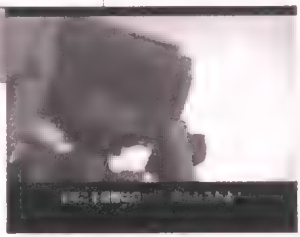
↑一直針對ジェフティ的處置問題而與ディンゴ爭論，不過他會尊重部下的選擇。

今年的優勝者是ロット・タルシス！

CHARACTER 010

Rick リック

他是在カリスト與ティンゴ一起採掘作業的同僚，雖然不知道他是喜歡運動觀戰，還是喜歡猜拳，都很在乎比賽結果，當バフラム來襲之際，因發現得慢而使ＬＥＶ的腳部受傷，故向ディンゴ求救。與ディンゴ或アンジー，好像有長期交往。



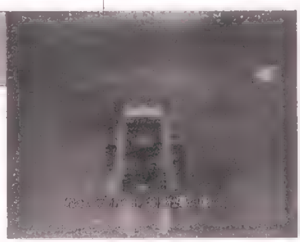
↑因太愛故鄉隊，而獨自對誰也不敢賭的ロッドタルシス投入賭金。

今日工作之後……一場空？

CHARACTER 011

Angie アンジー

這是支援在カリスト做採掘作業之LEV的採掘船機器操作人，擔任將LEV輸送或回收到採掘場，將地形資料傳送到LEV的任務。對ディンゴ或リック來說，他雖是好同僚，但對ディンゴ，則似乎持有特別的感情。當バフラム來襲時，他遵從ディンゴ的指示逃走。



↑對於問題，可以用Ｌ３鈕及Ｒ鈕，各別選擇肯定或否定的答案。

ANUBIS

ZONE OF THE ENDERS

2nd

Division

有關バフラム鎮壓火星事件的
オービタルフレーム報告

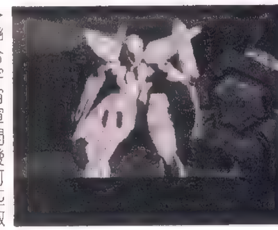
Orbital Frame

關於オービタルフレーム

所謂的オービタルフレーム（OF），是指在火星バシリア所開發戰鬥用機動兵器的總稱，要使用稀少的礦石メタトロン。在攻擊力、耐久力、機動力等所有性能上，實現了遠遠超越原有的軍用LEV之性能。開發元是將本公司放置於火星之ネレイダム的NUT（ネレイダム・ユニバーサル・テクノロジー），這家公司也是現在LEV的最大製造商。基本上，好像是假設戰鬥於無重力空間或低重力下的設計，沒有所謂「步行」的機能，故要與地面接觸時，會用有如溜冰鞋之冰刀的東西支撐機体，以便滑行似的移動。在本事件的記錄影片中被確認的OF，雖然好幾種，不過大致是分為以下4種。



←也有出現新型的バフラム量產型登場的報告。



→聯合宇宙軍開發可匹敵オービタルフレーム之性能的新型LEV，投入實戰。

被確認的オービタルフレーム

量產型無人オービタルフレーム

這是透過遠距離操作來執行任務的無人機，由於是量產型，所以相當於1機的性能並不高，不過可以湊齊該份量的數量。對於任務會毫不躊躇地實行，因為聯合宇宙軍的主力是LEV，不會有人方面的損害，所以在バフラム全部成為主力兵器。在「アンティリア襲擊事件」時，雖有投入相當大的數量，不過在本事件則以遙遙超越的規模來使用。

- ラプター [P.42]
- マミーヘッド [P.44]
- サイクロプス [P.46]
- ナリタ [P.48]
- クラッド [P.50]
- レオパルド [P.52]



←量產型類型在任何戰鬥區域都看得到，屬標準型，它的特徵不管什麼任務都可執行。



←被認為在「アンティリア襲擊事件」以後才開發出來的量產型オービタルフレーム，被確認有好幾種。

オービタルフレーム：有人機型

這是フレームランナー搭乘的有人機，當然機体的規格都是高級的，而讓人塔乘的安全性也是重點所在，不過，好像要花費相當１機的成本。因此，大致的場合只有ロールアウト的成本存在，不過也極偶爾作成系列化的。在本事件被確認的オービタルフレーム中，也確認了用塔載擬人格之戰鬥ＡＩ啟動的東西。

此外，沒使用メタトロン的オービタルフレーム實際啟動的情報也出現，有人機型的オービタルフレーム或許已進入新的時代。

■ アージェイト [P.34]
■ ネフティス [P.36]
■ インヘルト [P.38]



←多樣化的ォービタルフレーム開始出現，對於根據ロイド進行的アヌビス技術研究成果，有很大的助益。

大型オービタルフレーム

這是使用於制壓敵據點。掃蕩特定區域等任務的大型オービタルフレーム，這一型的兵器大多有裝備大口徑的雷射或大型的飛彈，適合用來破壞敵據點，不過，大多使用於與敵戰力的直接交戰不順利時。即使不是如此，由於它是以「不是要以機動力大閃避敵攻擊，而是要以厚裝甲接受攻擊」的概念做成的，所以不能將超過容許範圍火力的敵人視為對手。也因此，用來討伐多數火力低的敵人，可發揮高效果，但是若與除此之外的敵人戰鬥，則實力不足。這一型在本事件中，只是確認了バフラム陣營的１機。

■ ザカート [P.40]



←因為有大火力，所以只要能打中，一定可給予相當大的損傷。問題是打得中嗎？

イレギュラーオービタルフレーム

這是將ＮＵＴ用アンティリア極保密地開發而成的新型オービタルフレーム，具有搭載獨立型戰鬥支援機体，應用メタトロン技術的ベクタートラップ、ゼロシフト能力等等，至今的オービタルフレーム所無法比擬的高性能，不管擅長不擅長，都是在所有狀況皆可運用的萬能機。順便一提的是，其實這兩個機体，是由バフラム作為「アーマーン計畫」一端所開發出來的，被設計為啟動軍事要塞アーマーン的鑰匙。可是，由於アンティリア被聯合宇宙軍武裝佔領了，所以引發「アンティリア襲擊事件」的說法強力。

■ ジェフティ [P.22]
■ アヌビス [P.32]

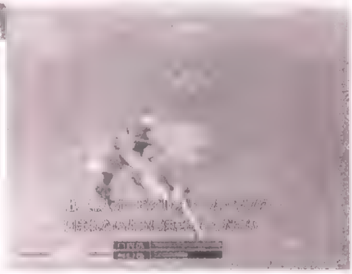


←這雖然是強力的機体，但是如何充份展現它的性能，還是要看搭乘者ランナー的本領了。

オービタルフレーム的操縱方法和基本動作

移動　「左搖桿」

機体前後左右的移動，是使用左搖桿，在戰鬥時鎖住敵機的場合，結合目標之敵機與自機的直線，平行似的移動。基本上，自機的高度不變，不過，也有因為地形的關係而變化的情形。由於衝刺的移動速度快，所以只用左搖桿的操作來移動的情形少有。



←水平移動是操縱オービタルフレーム的基本。

上昇／下降　「△鈕／×鈕」

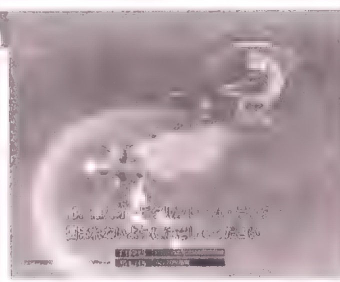
機体的上昇是使用△鈕，下降則使用×鈕，以調整高度來閃避敵機的攻擊，並用來對準無鎖定攻擊的靶心。不過與其只是上昇、下降的單体使用，倒不如組合左搖桿來使用的機會較多。所以，這是寧可與左搖桿組合，以便可以自由地操作機体的動作。



←若能組合上昇、下降及水平移動，就等於1個人了。

衝刺　「R2鈕」

移動中按R２鈕的話，可以快速地向倒向左搖桿方向移動。然後就這樣按R２鈕，又可用比只是移動還稍快的速度移動。還有，移動間按著R２鈕時，若再同時按攻擊鈕，即可施出與敵機的距離對應的衝刺攻擊。此外，若在停止中按R２鈕，將變成破裂狀態，按攻擊鈕施出爆裂攻擊。



←ショートダッシュ的連發，容易回避敵機的攻擊。

防衛（ガード）　「R1鈕」

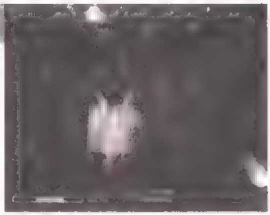
想要防衛爆裂攻擊以外的オービタルフレーム攻擊，或部份大型オービタルフレーム的攻擊、無人戰鬥機的射擊等等場合時，就按R１鈕，在防衛的動作中，雖可移動但不能攻擊或衝刺。尤其是被多數敵人包圍的場合，在防衛敵攻擊時，很可能受到其他敵機的爆裂攻擊，所以希望在危急時才使用。



←一旦防衛，サブ的計量就會減少，所以儘可能回避就好。

鎖定　「L 2鈕」

通常進入與敵人戰鬥的情況時，就會自動的鎖定，但是在鎖定的可能範圍內，有複數敵人存在的狀態下，如果想要變更攻擊目標的話，可以按L 2鈕變更。若是長時間按住L 2鈕，可以將鎖定關掉。在脫離戰線、攻擊可以破壞的オブジェクト時使用。



←當想要反應射擊或鎖定時，就像畫面那樣關掉鎖定。

鏡頭　「右搖桿」

在不動機体之下，想改變當時的方向時，可使用右搖桿，主要是使用於無鎖定攻擊時靶心的微調整。此外，在不經意的行動中要通過危險的場所時有效。尤其是雖無鎖定，一旦破壞即可獲得經驗值的情形也有，故使用於這種場合很好。



←在與無敵艦隊做空中戰時、或想賺取經驗值時應該多加使用。

主要武器　「□鈕」

使用裝備於機体的主要武裝來攻擊，攻擊方法根據與鎖定敵機的距離而改變，在遠距離用射擊方式攻擊，在近距離則用刀刃攻擊。由於和鎖定敵人的距離可以用鎖定游標的顏色來判別，所以，最好是掌握住變化使用武器的距離。



←若能好好掌握從射擊到用刀刃之間變化的距離，在與敵機戰鬥時很有利。

輔助武器／グラブ　「○鈕」

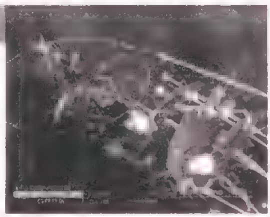
ジェフティ按○鈕即可使用裝備的輔助武器，全機共通的操作，在敵機接近時按○鈕，施出つかみ投げ的攻擊。要想抓住敵機不必用鎖定的，只要敵機出現在可抓住的範圍內時，即可抓住。



←要使用輔助武器，或使用抓住的攻擊，要考慮敵的特性及周圍的地形來判斷。

輔助武器切換　「L 1鈕」

長按L 1鈕的話，就會出現所取得的輔助武器一覽表，可以用方向鈕、左搖桿來選擇想使用的輔助武器，然後加以更換。如果短按L 1鈕，即可切換輔助武器及グラブ。一旦習慣操作之後，在攻擊打中敵機之後，還可以施展所謂つかみ投げ的連係。



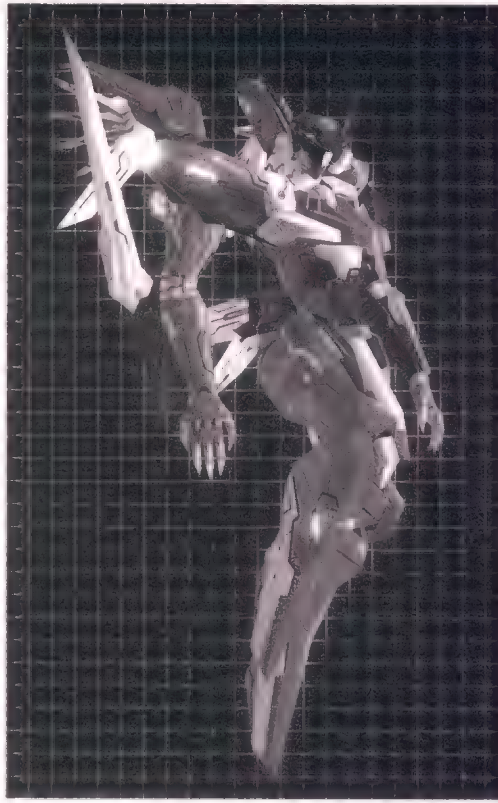
←若能依照狀況快速地變更，也可以組合出各種連係技呢！

高規格的萬能機

MECHANIC 001

Jehuty

ジェフティ



[illegible]

給人尖銳的印象，全体都很均衡的体型，雖然尖端稍為擠出去，但這是為了飛行於重力圈內時，可以對地表修正角度所致，裝備於右腕的刀刃是可動式的，使用時只會射向前方。ショット與ブレード使用相同的能源回路，ショット是從位於ブレード可動部的發射口出擊。

[illegible]

這是作為「アーマーン計畫」之一端所設計的オービタルフレーム，可塔載獨立型戰鬥支援機体，以及ベクダートラップ的標準裝備，是使用最新的メタトロン技術。此外，以累積的戰鬥經驗強化機体提昇等級時，耐久力以1000為基準可提昇100（EASY的場合是150），輔助武器以200為基準，可提昇20（EASY的場合是30）。



←ジェフティ最大的特徴是擁有種類豐富的輔助武器。

LEVEL DATA

LV差	ブレード	C.S.□	C.S.△/×	ダッシュブレード	バーストブレード	ショット	ダッシュレーザー	バーストショット小	バーストショット中	バーストショット大
1	220/180	330/270	385/315	220/180	770/630	55/45	33/27	550/450	1100/900	2200/1800
2	240/160	360/240	420/280	240/160	840/560	60/40	36/24	600/400	1200/800	2400/1600
3	260/140	390/210	455/245	260/140	910/490	65/35	39/21	650/350	1300/700	2600/1400
4	280/120	420/180	490/210	280/120	980/420	70/30	42/18	700/300	1400/600	2800/1200
5	300/100	450/150	525/175	300/100	1050/350	75/25	45/15	750/250	1500/500	3000/1000
6	320/80	480/120	560/140	320/80	1120/280	80/20	48/12	800/200	1600/400	3200/800
7	340/60	510/90	595/105	340/60	1190/210	85/15	51/9	850/150	1700/300	3400/600
8	360/40	540/60	630/70	360/40	1260/140	90/10	54/6	900/100	1800/200	3600/400
9	380/20	570/30	665/35	380/20	1330/70	95/5	57/3	950/50	1900/100	3800/200

※所有的攻擊值都是假定ラプター的耐久力為1000　※左邊的數值表示ジェフティ的等級高於對手的場合，右邊的數值表示低的場合。
※C.S.在コンボスマッシュ第4發按□鈕。　※C.S.△在コンボスマッシュ第4發按△鈕。　※C.S.×在コンボスマッシュ第4發按×鈕。

ADA系統

何謂ADA？

指與向來的オービタルフレーム畫成一線之ジェフティ的戰鬥能力，它的決定在於獨立型戰鬥支援機体「エイダ」的存在，這個「エイダ」是一部思考型的電腦，從周邊的敵機種類或數量，到搭乘者的戰鬥狀態，所有戰鬥情報它都能夠掌握，而提示出最適合現狀的戰鬥計畫。它的學習能力有看似人格方面的機能，可能和借用人語的ランナー溝通。



←由エイダ所提出的計畫，若是採用多半可變成輕鬆的戰鬥。

デバイスドライバ

所謂「デバイスドライバ」，是讓オービタルフレーム可以使用輔助武器的程式總稱，各輔助武器存在於某處。在記錄影片中，ジェフティ主要是根據從敵オービタルフレーム的トランスプランテーション，取得デバイスドライバ，下表就是ジェフティ如何取得何種デバイスドライバ的內容，若能加以參考會有所助益。



←デバイスドライバ的取得，也可以從沈默的敵機取得。

デバイスドライバー	入手方法	頁數
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

戦闘能力

遠距離攻擊

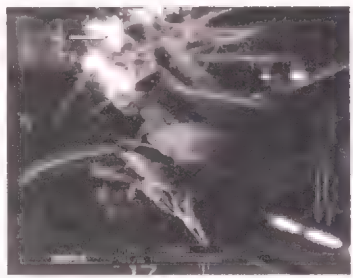
ショット

從右手射出能源彈，弱按鈕可3連射小彈，強按鈕則可發射1發彈速較慢，但威力較大的彈。由於彈大的ショット，不易打中被固定之以外的敵人，所以一般是以小彈為主，使用於中距離的牽制。另外，也可以一面前進一面用手動發射，以連係コンボスマッシュ或つかみ攻擊。


←用ショット當作盾接近敵人，再施出コンボスマッシュ或つかみ攻擊的連係最理想。

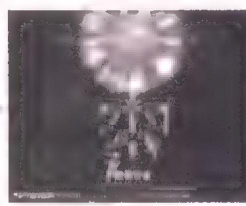
ダッシュレーザー［ホーミングレーザー］

這是誘導性能高的雷射，只能在衝刺中發射，可同時發射多數的雷射。在衝刺中按攻擊鈕，用レーザーマーカー鎖定多數的目標，然後放開鈕發射。即使只對一個目標，在長按攻擊鈕之後發射的話，可以增加一次射出的雷射數量，和ショット同樣用來牽制，可作為接近戰或バーストショット的基石。


←在モスキート或シーカー等等小型敵人多數存在的場合特別好用。

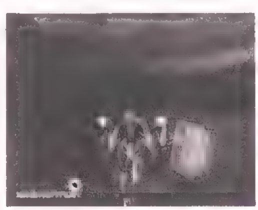
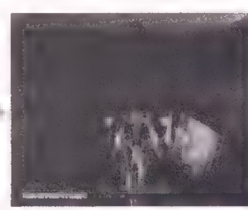
バーストショット

在ジェフティ的攻擊中是威力最大的，在爆裂的狀態下按攻擊鈕的話，頭上開始形成光球，放開按鈕朝目標發射，光球會越變越大、威力也上昇，以致容易被閃避，發射時會消費一些輔助計量。



↑對於未發現我方的敵機、或從遠方接近的敵機，是打中儲存至最大之バーストショット的好時機。

非ロックオン攻撃 非鎖定攻擊

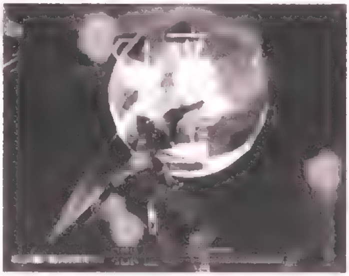
ジェフティ除了敵機（依場合可能是我機）和秘寶以外的東西不能鎖定。在這種狀態下，就不能使用ブレード的攻擊，只能用ショット攻擊。使用機會雖少，但還是可以破壞建築物，來取得經驗值。



↑雖然不能鎖定，但只要將鎖定游標對準可破壞之物，游標會大開即可一目了然。

近距離攻擊

ブレード

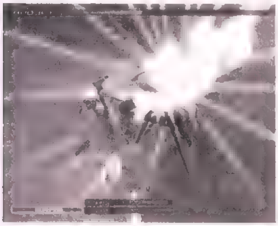
用裝備於右手腕的刀刃邊倒向前方邊攻擊，配合與目標的距離邊踏入邊攻擊，即使從鎖定游標變為近距離的最大限度距離，也足夠攻擊到。只是，如果敵機的等級高，可能容易被閃避，這點必須注意。雖然攻擊時幾乎沒有空隙，但攻擊速度本身與其它的オービタルフレーム大致相同。

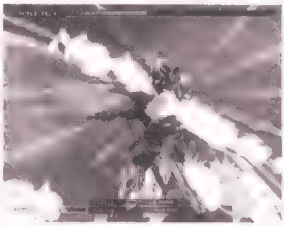


←對於等級高的敵機，容易被防衛或回避。最好也準備其他的攻擊選項。

コンボスマッシュ

這是連續用ブレード攻擊的組合技，以4連續攻擊就變成スマッシュ，第4發有撞倒敵機的效果，用△鈕進行第4發的攻擊時，按△鈕是朝上方、按×鈕朝下方、按□鈕朝更裏面，可以選擇撞倒的方向。而撞倒的敵機若是碰到壁，更再追加損傷而且硬直時間也變長。







ダッシュブレード

向攻擊目標一面衝刺、一面用刀刃穿刺的攻擊，攻擊範圍、攻擊的發生速度都很优秀，容易使用。與敵機短兵相接時，可從衝刺到旁邊時使用，還可以一面閃避敵機的刀刃一面攻擊。



←雖有容易使用的攻擊，但若在被多數敵機包圍的狀態下使用，會遭受意外的損傷，希望這點要注意。

バーストブレード

從左方向右轉，水平地轉1次再用ブレード砍掃的攻擊，攻擊範圍廣連後方都包括到。在所謂爆裂攻擊的特性上，攻擊的發生速度雖慢，但卻能擊潰敵機的防衛，這是它的魅力所在。雖說是攻擊發生速度慢，但比起バーストショット則相當快了。



←這是當ダッシュレーザー（ホーミングレーザー）被防衛時接近敵機來使用的話，可以確實地打中。

有關グラブ

ジェフティ以切換輔助武器，而可以抓住各式各樣的東西，這就是「グラブ」。ジェフティ可以抓住的有除了部份以外的各種オービタルフレーム、モスキート等等小型的敵機，戰艦之類的大型敵機以外的機体，グラブオブジェクト就是一個，可抓住的除了當作武器揮動或投擲的使用法之外，也可以用來防衛普通無法防衛的攻擊。グラブオブジェクト根據抓住的東西，使用法有可能被限定，這點要注意。抓住敵機的行為雖然有些危險性，但只要使用得宜，即可提昇大戰力。此外，若是抓住モスキート，會變成立即破壞。



→つかみ攻擊是稍有危險性但效果高的攻擊，尤其是在通路之類的狹窄場所非常有效。



←可以抓住的グラブオブジェクト，其使用法也有依種類的不同而改變的。

グラブオブジェクト

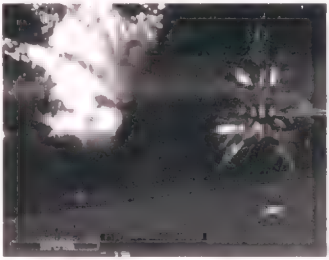
所謂グラブオブジェクト，是ジェフティ可以抓住之構造物的總稱，以「GRAB」表示，構造物有棒狀、板狀、箱狀3種，效果有些不同，要仔細確認後有效地使用。

オブジェクトタイプ	近接攻擊ランク	投擲攻擊ランク	耐久力ランク	ガードの可否
棒状	B	C	A	不可能
板状	C	C	B	可能
箱状	A	A	C	不可能

※等級是依攻擊力、耐久力的优劣，以A～C 3等級表示。
※可否防衛(ガード)是以使用オブジェクト來表示可否防衛。

振り回し

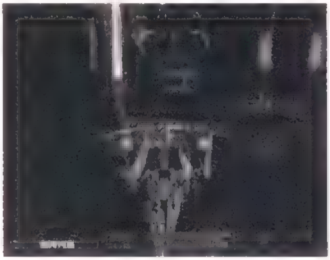
在抓住グラブオブジェクト的狀態下按□鈕，即可用抓住的構造物毆擊對手。攻擊力最高的是箱狀物，但毆擊1次即毀壞，換句話說，可以毆擊數次的棒狀物最適用。



←棒狀的グラブオブジェクト，可以攻擊的範圍廣，攻擊力也高，而且使用次數無限制，所以可任意使用。

投げる　投擲

在抓住グラブオブジェクト的狀態下按○鈕，即可投擲朝向目標的抓住物，攻擊力最高的也是箱狀物，由於グラブオブジェクト投擲1次就破壞，所以使用箱系投擲比較好。

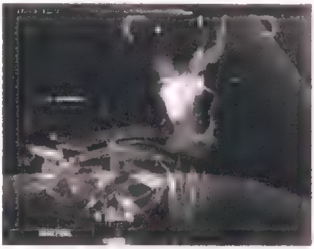


←投擲的グラブオブジェクト即使沒打中敵機也會毀壞，所以希望注意投擲的距離

つかみ攻撃

振り回し 揮動

以抓住的敵機代替武器攻擊目標，當然抓住的敵機與目標雙方都會受損傷。這時，毆擊的敵機所受的損傷會比抓住作為武器之敵機大，因此，抓住耐久力低的敵機，毆打耐久力高的敵機效果最好。



←如果抓住的敵機比攻擊目標的敵機先破壞的話，立刻即可以抓住的目標為武器，這也是很好的選擇。

ガード 防禦

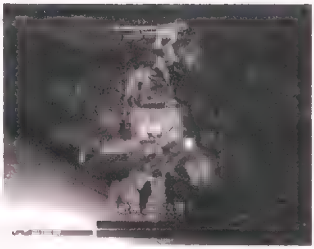
與部份C型オービタルフレーム戰鬥的場合，會苦惱於強力的バーストショット等等，像這種情況等，可以抓住敵機作為緩衝材，來防衛バースト攻擊。這是即使利用グラブオブジェクト也可行的行動，只是這種合只限於板狀物。



←使用強力的バーストショット（バドスラスト）的ネフティス戰，必須抓住某物來防衛。

投げ 投擲

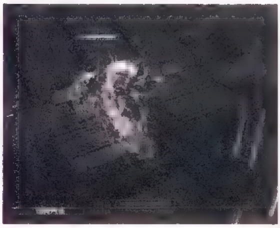
在抓住敵機的狀態下按○鈕即可投擲，這時，將鎖定游標對準其他敵機時，就朝向該敵機投擲。與振り回し同樣的，投擲的敵機和成為目標的敵機，兩者都會受損傷，而後者的損傷較大。被投擲的敵機一旦撞到壁，又會再度損傷。

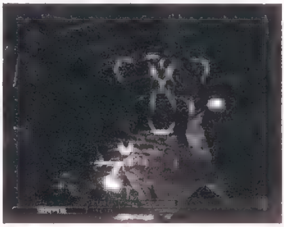


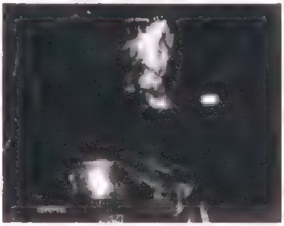
←如果想早點減少敵オービタルフレーム的數量，用此法有效，或是追殺投擲的敵機，再度抓剩下的敵機也可以。

回転投げ

在抓住敵機的狀態下，按2次○鈕後開始回轉，回轉再按○鈕就會加轉1次，直到回轉16次或停止回轉時，即可放開敵機投擲。回轉中呈無敵狀態，碰到被抓住之敵機的對手也會受損傷，回轉愈快速，就可以投擲得愈遠，所給予的損傷也愈高。







有關輔助武器

ジェフティ雖可使用各式各樣的輔助武器，但在初期的階段什麼也沒裝備，輔助武器的取得方法，就如同デバイスドライバ那個單元所述。雖然隨時都可以變更輔助武器，但使用時所消費的輔助計量是共通的，這點要注意。在此解說各輔助武器的特性或使用方法等等。

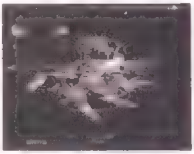
在右表有整理出各輔助武器的攻擊等級，以及輔助計量的消費等級，請加以參考。

サブウエポン	攻撃LV	消費LV
GEYSER	1	1
GAUNTLET	2	1
COMET	3	3
DECOY	—	3
PHALANX	3	2
V.CANNON	5	5
HALBERD	4	3
WISP	2	2
MUMMY	—	3
H.MISSILE	5	4
F.MINE	4	4
0 SHIFT	—	—

※數值依攻擊力、消費量少的順序，分成1～5的階段。

GEYSER [ゲイザー]

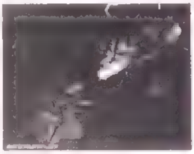
向側面擴散來使用，所撒出的彈會發射各種雷射，只要敵機一碰觸到，就會麻痺一段時間。雖然可以拘束敵機的時間不怎麼長，但由於麻痺的敵機是呈無防備狀態，所以若上防禦力變低下。此外，輕按○鈕是撒向周圍，強按鈕則直接投向敵機。

↑被ゲイザー阻止行動的敵機變成無防備，最好轉向抓住攻擊。

GAUNTLET [ガントレット]

這是以直線狀飛行的實彈兵器，威力雖小，但有撞倒命中之敵機的效果。雖然有可能被防衛，但是因形勢無法被阻止，所以必有朝後方撞倒的效果，而且彈速快容易使用。從ゴンボスマッシュ的追擊、對突進系的攻擊カウンター等等，是使用用途廣泛的兵器。

↑與コンボスマッシュ組合，可以二度三度給予損傷，地形上也希望能擅加利用。

COMET [コメット]

誘導性能優異，發射不可能防衛的能源彈，基本的彈速雖緩慢，但強按○鈕的話，可以發射速度快的彈。在輔助武器中它是威力高的，至發射的空隙也少，故也可使用於至近距離的敵機。雖是性能好的兵器，但用來代替バースト攻擊效果最好。



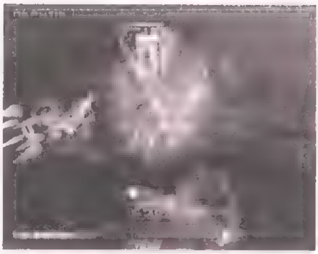

↑重點是不防衛，彈速緩慢，也可以從コメット做前ダッシュレーザー、ブレード的連係。

DECOY ［デコイ］

以瞬間強制執行供給能源給SSA，作出實体的分身，分散敵機的注意。デコイ從發生經過一定時間後，一旦受敵機一定的損傷就會消滅。愈是強按○鈕，就愈會發生持續力強的デコイ。



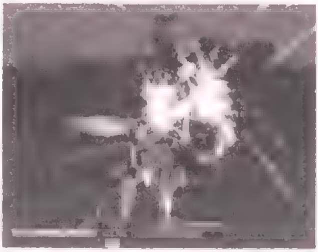
↑顧名思義，對於使用不易閃避攻擊的敵機，一般是用來作為誘餌，若在被鎖定時使用，即可委任分身讓敵機來攻擊。



↑從デコイ發生的瞬間，敵機的鎖定被デコイ固定，デコイ發生後，[illegible]可以自由行動，只要在敵機的攻擊到達前離開[illegible]。

PHALANX ［ファランクス］

這是將能源彈廣範圍地擴散而給予損傷的兵器，像モスキート那樣，在耐久力低的敵機數出現多量時有效。雖然子彈會擴散光，但以強按○鈕可收束，也可集中打中鎖定的敵機。



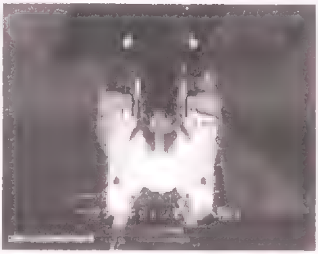
↑用多數的モスキート或シーカー等，同時攻擊接近的敵機時，首先利用彈擴散的特性，減少敵機數，之後收束彈再各個擊破。



↑如同ナイトル或ハ[illegible]ット直線地攻擊而來的敵機，要將鎖定游標對準前頭的敵機，然後收束彈迎擊，即可安全打倒。

V.CANNON ［ベクターキャノン］

這是應用ベクタートラップ之技術的人型兵器專用的加農砲，會放出利用メタトロン的空間壓縮特性之高密度能源波，持續按○鈕可填充能源，填充完畢後放開鈕即發射，只可以在腳接地的狀態下使用。



↑按□鈕先取出ベクターキャノン裝著在手腕上，再轉為ベクターキャノン模式。在切換模式之前被攻擊的話，將中斷發射準備。



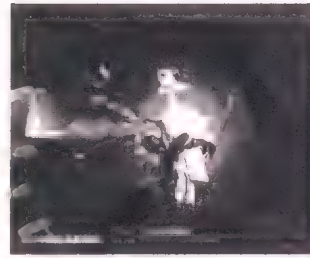
↑如果可以轉移模式，就開始填充能源，充滿時即可發射。在此即使受攻擊也不會解除模式，只是會受損傷，這點必須注意。

HALBERD [ハルバード]

這是按○鈕時會照射具高攻擊力之棒狀雷射的兵器，在雷射打中時，由於可持續給予損傷，所以威力確實高。不過在照射雷射中不能移動，而且變更方向的速度也慢，所以其實並不實用。



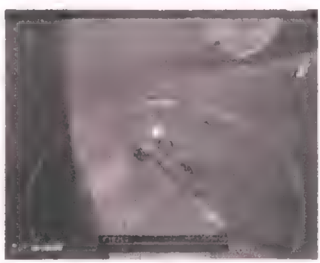
↑由於威力高，所以持續打中的話，可給予大損傷。只是輔助武器會快速的減少，而且一旦挨受攻擊，會中斷雷射的照射，這點要注意。



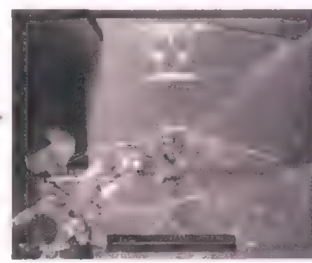
↑與バフラム無敵艦隊戰鬥時，可活用持續照射雷射的特性，作為無鎖定攻擊來使用，或是用來拆卸裝甲板也相當有效。

WISP [ウィスプ]

抓住遠方的敵機或秘寶，可以拉近，命中敵機之後持續按○鈕，可以當場固定敵機，而用左搖桿揮動。由於是不可能防衛的攻擊，所以雖不會被防衛，但抓不到部分的機体。



↑向敵機射出像アンカー那樣武器，一旦命中即開始拉近。只是，如果這時受到敵機的攻擊，將無法捕捉目標。



↑被拉近的敵機，就這樣會只抓住等級高的敵機，故轉向自動的抓住攻擊。給予敵機的損傷高、回轉投擲有效。

MUMMY [マミー]

這是不會攻擊敵機防禦性輔助武器，輕按○鈕會在前面構成強力盾，強按○鈕，則可修復損傷的機体。還有在構成盾時，還可以防衛敵機的バースト攻擊，也可以移動。



↑如果不小心受到強力的攻擊，或因亂戰受到大攻擊，可使用マミー修復機体，回復能源。



↑即使在沒有受損傷的狀態，也可使用マミー，這時，變成只有防衛所有攻擊的機能。不過，防衛會消費輔助計量，要注意。

H.MISSILE [ホーミングミサイル]

這是誘導性能非常好的飛彈，用強按鈕可以調整出擊的飛彈數量，一次最多可以發射16發，而且會完全地自動尾追周邊的敵機，所以沒必要鎖定，是非常便利的兵器。



↑所謂不能防衛的性能，更加上完全自動尾追的機能，是相當強力的兵器，而自量產型的オービタルフレーム，可以以1發射中。



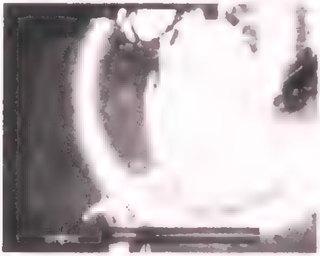
↑最活躍的時刻是在荒野亂戰時，總之藉由它來讓敵機數減少，這個輔助武器一定是最優秀。

F.MINE [フローティングマイン]

不可能防衛的物理攻擊兵器，設置於空中，當攻擊打中或有敵機接近時便會爆炸。設置後可以抓住，也可以揮動、投擲，爆風也有損傷，對於廣範圍的敵機可給予損傷。此外，自機打不中。



↑由於射出的速度慢，所以與其直接打中，不如設置之後再抓住比較容易使用。要先遠離敵機來設置，然後抓住即可。



↑若是抓住マイン，就接近敵機，考慮爆發的範圍再決定目標投擲，威力高的爆發用於廣範圍，即可破壞周圍的敵機。

0 SHIFT [ゼロシフト]

可以用超高速移動，在鎖定狀態下使用的話，會瞬間往目標的旁邊移動。將左搖桿倒向目標的反方向，即可瞬間脫離。只是，要注意並不是空間跳躍，而只是徹底的超高速移動。



↑在鎖定敵機時使用，大致的場合可移動到敵機後方，所以，可以從背後加以攻擊，希望能善加利用此法。



↑以ゼロシフト衝入敵編隊之中，快速地切換グラブ，再使用從抓住的回轉投擲或揮動，可以連續給予周圍的敵人損傷，破壞目標。

ジュフティ的兄弟機

MECHANIC 002

Anubis

アヌビス

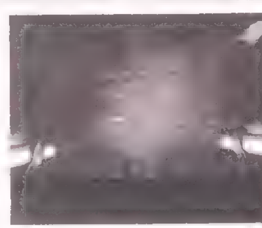


外觀說明

如同アヌビス的名稱所示，彷彿成為古埃及神話之神，具有特異的外觀。腕部的鑊狀零件，變成ショット的發射口，而附於背後的6塊板狀零件，則變成シールド的發生裝置，除此以外的用途，目前仍不明。延伸至下半身的外套狀之物，是能源吸收裝置，好像是用來突刺對手。

機体性能

作為「アーマーン計畫」的一端，根據UNT所設計的オービタルフレーム1機之一。除有搭載獨立型戰鬥支援機体「デルフィ」，還可使用ゼロシフト，這些最新的メタトロン技術被使用，和ジェフティ一樣，可說是現行最強的機体。還有從記錄影片検証，平常即發動ゼロシフト也不錯。



←玩家要好好的認識一下機體，因為知道可使用ゼロシフト大有幫助。

LEVEL DATA

LV	連続斬り1～3発目	連続斬り4発目	ダッシュブレード	バーストブレード	ショット	ダッシュレーザー	バーストショット
6 アヌビス	128→144→144	240	272	448	48	40	288
6 Aアヌビス	128→160→192	320	288	544	96	56	640
8 アヌビス	144→162→162	270	306	504	54	45	324
8 Aアヌビス	136→170→204	340	324	612	108	63	720
9 アヌビス	152→171→171	285	323	532	57	47.5	342
9 Aアヌビス	152→190→228	380	342	612	108	66.5	760
10 アヌビス	160→180→180	300	340	560	60	50	360
10 Aアヌビス	160→200→240	400	360	680	120	70	800

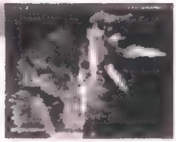
※1～5LV、7LV並不存在。

※所謂Aアヌビス，是指用アーマーン的アヌビス。

戦闘能力

ゼロシフト

應用使用於ウーレンベックカタパルト的技術，可使機体超高速移動，移動中不可能攻擊。





←因為是瞬間移動，所以對時時要時時注意。

遠距離攻撃

ショット

一次3連射的能源兵器，彈速及損傷皆平均的，使用於中距離的牽制。



←是徹底的牽制用的裝備。

ダッシュレーザー

一面彎曲直角一面尾追敵人，由於射程意外的長，誘導性能也高，所以很難甩開。



←擴散追來時很危險。

バーストショット

做出收縮能源的球而在機体前面發射，威力非常高而且誘導性能好，回旋半徑也小，可以用ショット迎擊。



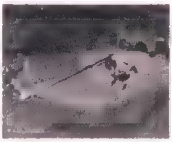


←因回旋半徑小，故不引開的話很難閃避。

近距離攻撃

ダッシュブレード

一面用杖刺向的前方一面突進，攻擊的發生速度雖快，但攻擊後的空隙稍大。



←乍看是慢，但實際相當快。

つかみ投げ

用單手抓住對手的頭部投甩出去，若是碰到壁，會受高度的損傷。



←投擲的距離非常長。

バーストブレード

一面在對手的周圍回轉，一面做2次攻擊，第3次時有爆裂效果。因為是從通常攻擊，故不易閃避。



←威力方面很平均。

エネルギー吸収　吸收能源

抓住對手之後，突刺尻尾狀的零件，吸收對手的機体能源。

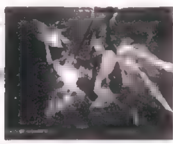


←是相當難有機會的攻擊。

[illegible]

揮杖的攻擊，最多可做5發的連續攻擊，雖然看起來動作大，但是並沒有空隙。







↑一面左右回轉一面用杖攻擊，容易彈開敵機的攻擊。

バフラム的原創新型機

MECHANIC 003

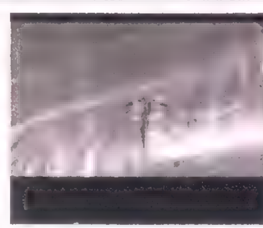
Ardjet

アージェイト



具有女性的柔和線條，裝著於背後類似斗篷的零件，是連續數十個ウィスプ而形成的東西，攻擊時會個個分裂襲擊敵人。在發射バーストショット之際，要像棺材般地覆蓋本体來防禦。手腕有ショット的發射口及形成ブレード的裝置，好像是假定中距離戰而設計的。

以アヌビス的基礎研究為根基，由技術者ロイド做出的オービタルフレーム。有關攻防的部位露在外部，是機体本身輕量化的機体。繼承ジェフティ的ウィスプ系統而獨自進化的系統，是從36的ハイ　ウィスプ和72的コモン－ウィスプ形成的。對於ジェフティ的ウィスプ系統徹底的追從主機，要對アクティブ做攻防的動作。



←有如斗篷般結合成的大量ウィスプ，成為本機体的關鍵。

LEVEL DATA

LV	連続斬り1～3発目	連続斬り4発目	ダッシュブレード	バーストブレード	ショット	ダッシュレーザー	バーストショット
1	33→33→33	66	110	110	44	22	66
2	36→36→36	72	120	120	48	24	72
3	39→39→39	78	130	130	52	26	78
4	42→42→42	84	140	140	56	28	84
5	45→45→45	90	150	150	60	30	90
6	48→48→48	96	160	160	64	32	96

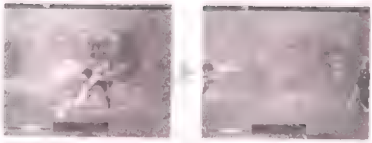
※7ＬＶ以上不存在。

戦闘能力

[illegible]

[illegible]

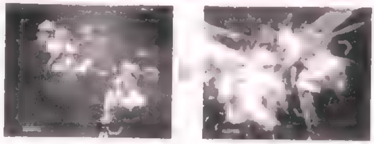
施放數機的ウィスプ而攻擊，和其他的オービタルフレーム不同，不像是能源攻擊。由於會像包圍目標似的輕輕地呈拋物線飛行，所以，對手若迷失判斷，即可打中相當的數量，攻擊力比平均高一些。



←彈道不易讀出，意外地打中。

ダッシュレーザー【スプレッドウィスプ】

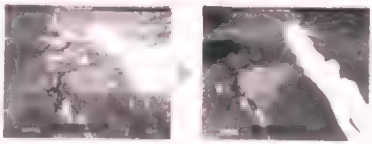
將ウィスプ分於各零件，而以本体為中心回轉之後，一口氣朝向目標施放。由於ウィスプ的誘導性能非常高，所以，只能防衛，或採取距離用ダッシュシーザー（ホーミングレーザー）擊落。



←即使碰觸回轉中的ウィスプ也會受損傷。

バーストショット【ツインブラスター】

ウィスプ變化成棺材狀守護本体，將能源收於束於中央部，發射威力高的雷射砲。即使是在能源收束前的狀態，只要一碰觸就會受損傷，所以要十分注意勿過於接近。

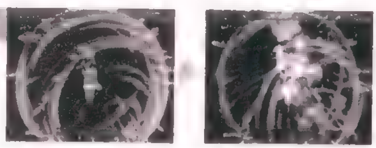


←威力相當高，不管幾次也不要被打中。

[illegible]

[illegible]

抓住對手，以手掌為中心回轉數十次的ウィスプ之後，一口氣朝向對手突刺，因為是用ウィスプ攻擊，故威力高。



←因損傷高故在抓住之前要小心應付。

[illegible]

在指尖形成ブレード，最多連續攻擊4次，攻擊力雖平均，但攻擊速度尤其是初段的ブレード攻擊慢。與ジュフティクラス的オービタルフレーム同時斬之後，因動作慢而大多變成斬輪的情況。



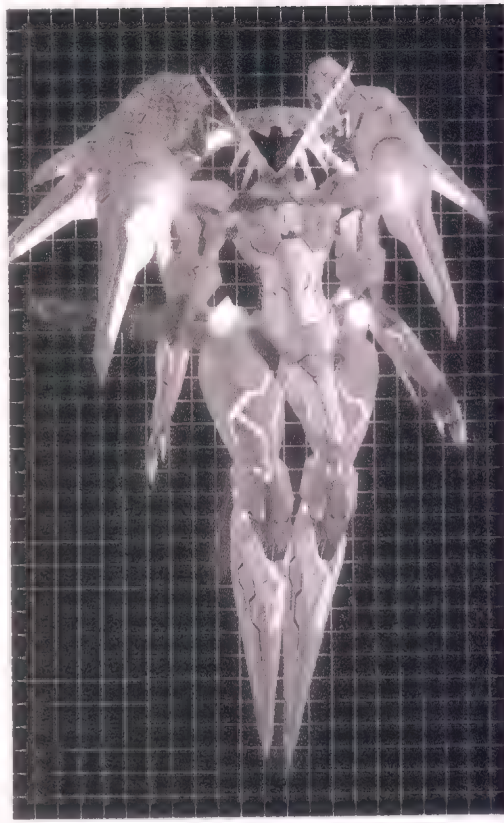
←アージュイト還是不適合接近戰。

真紅的追縱者

MECHANIC 004

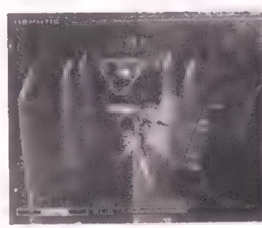
Nephtis

ネフティス



以古代女神為印象作成的，讓人感覺既有女性的柔和又剛強。背脊裝著具伸縮性的圈環，沿著該圈環，配置了6機為ネフティス攻防關鍵的ウィスプ，腳部則有裝備大出力的スラスター，除此之外，腰部也裝著3個スラスター，也因此才可以實現ネフティス特有的高速飛行。

這是被稱之為オービタルフレーム傑作機的ネイト系後繼機，應用於因アヌビス的基礎研究而被解明的ベクダートラップ之エネルギーシールド，從外部的エネルギー攻擊完全無效化。背部的ウィスプ可作為遠距離用的射擊兵器，接近時則作為ブレード使用。雖是各方面都优異的機体，不過特別是移動速度的快速，真是無人可及。



←ネフティス的衝刺速度是全オービタルフレーム中最快速的。

LEVEL DATA

LV	連続斬り1～3発目	連続斬り4発目	ダッシュブレード	バーストブレード	ショット	ダッシュレーザー	バーストショット(コメット)	バーストショット(バドスラスト)
1 1回目	16.5・16.5・16.5	33	82.5	82.5	22	44	—	—
2 1回目	18・18・18	36	90	90	24	48	—	—
2 2回目	18・18・21.6	30	14.4	60	3.6	9.6	84	168
3 1回目	19.5・19.5・19.5	39	97.5	97.5	26	52	—	—
3 2 3回目	19.5・19.5・23.4	32.5	15.6	65	3.9	10.4	91	182
4 2 3回目	21・21・25.2	35	16.8	70	4.2	11.2	98	196
5 2 3回目	22.5・22.5・27	37.5	18	75	4.5	12	105	210
6 3回目	24・24・28.8	40	19.2	80	4.8	12.8	112	224

※7LV以上不存在。

※所以的LV（次數）是表示遭遇ネフティス的次數。

戰鬥能力

遠距離攻擊

ショット

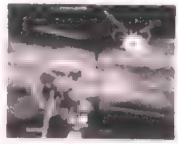
從兩手的前端發射複數的能源彈，彈道雖不安定，但也因此容易命中。



←彈速快，威力平均。

ホーミングレーザー

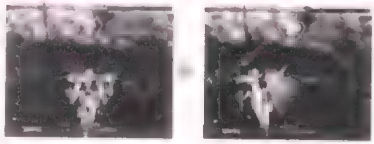
從背脊的ウィスプ，雷射呈曲線飛行，1發打中即可連續受損傷。



←遠距離的話稍難閃避。

バーストショット（コメット）

在頭上束著ウィスプ然後集中能源，在回轉的同時，射出3發コメット。和ジェフティ裝備同名的輔助武器相比的話，誘導性能相當低，可是，威力自体似乎會變得稍高。



←至發射的空隙意外的小，彈速也快。

バーストショット（バイパーラスト）

在讓機体朝前方躺下的狀態下，朝進行方向架構リング和ウィスプ，以施展体撞的攻擊。突進速度快、給予對手的損傷也相當大。它是產生ネフティス之高速移動性能的武器，也是攻擊之要。



←看見用高速的体撞之後，就難閃避了。

近距離攻擊

ダッシュブレード

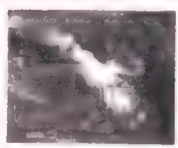
水平地打倒ウィスプ，擴大或放射狀使機体回轉，一面攻擊一面朝向對手突進。



←在交錯之後攻擊的也有。

バーストブレード

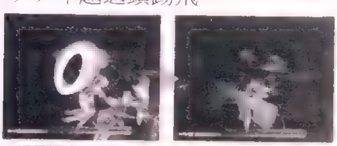
身体稍稍變圓，以此為中心，連續高速回轉，用ウィスプ朝全方向攻擊。



←動作的判別輕鬆、容易閃避。

つかみ振り

只使用出現於フォボス之ネフティス的攻擊，以抓住ジェフティ越過頭踢飛。



↑這是機會少見的攻擊之一。

連続斬り

隨著手腕的動作發動ウィスプ，而施出連續攻擊，以最大4連續攻擊，第4次的吹飛效果大，因撞壁的衝突而容易受到追加的攻擊。



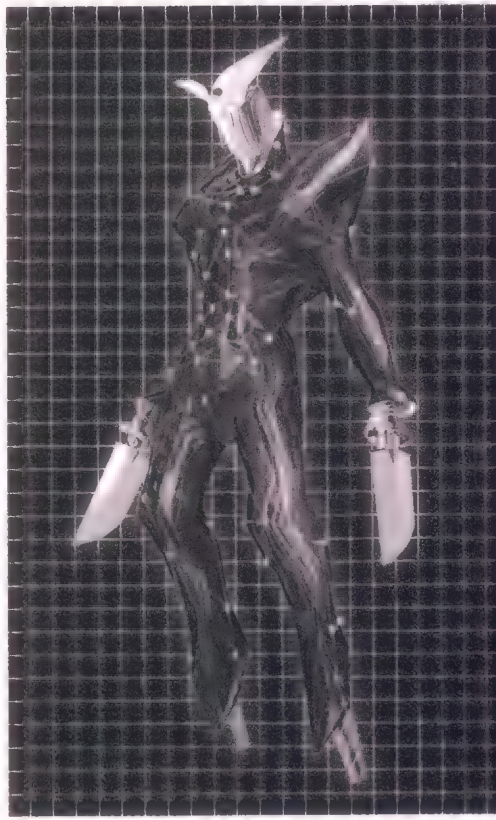
↑由於攻擊速度快不易攻擊，所以要避免正面的接近戰。

新時代的實驗機

MECHANIC 005

Inhert

インヘルト



外観説明

不同於其他的有人オ--ビタルフレーム，其頭部持有コクピット，構成機体的素材沒有使用於一切的メマトロン。覆蓋機体的凝膠狀的物質，因吸收了外部來的衝擊而無效化，就是以此發想為根基而以此機來代替裝甲。正因為如此，要對付能源兵器的耐性，成為凌駕メタトロン使用之オービタルフレーム的性能。

機体性能

這是バフラム的オ--ビタルフレーム技術研究者ロイド作成的實驗機，搭乘者透過插入自已腦部的金屬管，來直接操縱機体。各關節經由磁力線而連接著，利用伸縮來驅動關節。

不依賴メタトロン、和オービタルフレーム同等的機動力、戰鬥力得以實現，此種設計思想以後會給予地球方面兵器很大的影響。



←利用以前的常識作為開發的基礎，創造全新的實驗機。

LEVEL DATA

LV	連續斬り1～3発目	連續斬り4発目	ダッシュブレード	フローティングマイン	ショット	ダッシュレーザー	バーストショット
5	22.5→22.5→27	49.5	40.5	49.5	15	22.5	90/30
6	24→24→28.8	52.8	43.2	52.8	16	24	96/32
7	25.5→25.5→30.6	56.1	45.9	56.1	17	25.5	102/34
8	27→27→32.4	59.4	48.6	59.4	18	27	108/36

※バーストショット（Ｆマイン）的左邊數值，表示第１階段、右邊數值表示第２階段的場合。

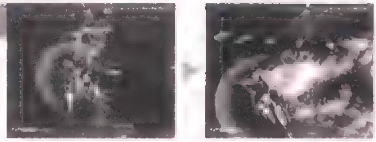
※１～４ＬＶ、９ＬＶ以上不存在。

戰鬥能力

遠距離攻擊

ショット［スプレッドショット］

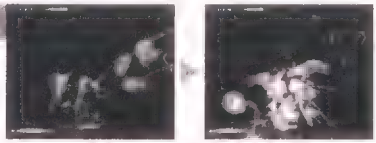
會射出放射狀的細雷射，不只是水平方向，也可以朝垂直方向發射。比起攻擊給予對手損傷，它用來牽制或攪亂會是更強的攻擊。



↑損傷低、不管打中多少都無妨。

ラッシュレーザー［ファントムボール］

這是被理入インヘルト腹部、腳部的球狀自動導引飛彈，將自已的手放入膠狀的裝甲中，拔出後射出。射出後以指尖的磁力線控制，一面正確地回避遮蔽物，一面到達目標。



↑對手會執拗的追，要用雷射迎擊。

バーストショット［フローティングマイン］

固定在空中的機雷，接近攻擊對象後外殼剝落而爆炸。速度雖慢，但也可以朝１個方向擊出。威力高，以縮小對手的行動範圍為目的而使用的攻擊。



↑如果設置多數，將不易移動。

近距離攻擊

ダッシュブレード

一面接近，一面以時間差斬上左右的劍標，在インヘルト的攻擊上屬威力高的。



←不易出現高度差之影響的攻擊。

フローティングマイン

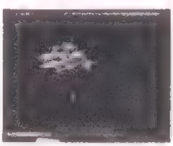
以最近距離施出的空中機雷，施出機雷時會呈無敵狀態。威力平均。



←它會隨著カウンター的氣味走。

つかみ投げ［[illegible]］

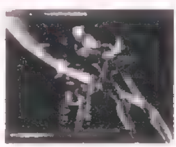
抓住對手投甩至另一邊，由於容易得知其投擲的動作，故可以閃避。



←投擲的威力不太高。

デコイ

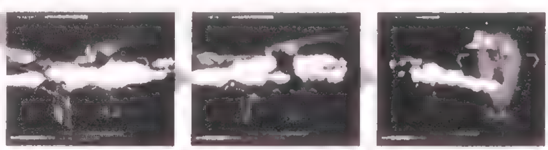
瞬間與本体替換（不可能分辨），接著本体急速接近斬砍。



←不要太過揮動ブレード。

[illegible]

拔出收納於兩肩部的ダガー，反覆施出細的快速攻擊。以最大４連續攻擊，第４發必定變成バーストブレード。



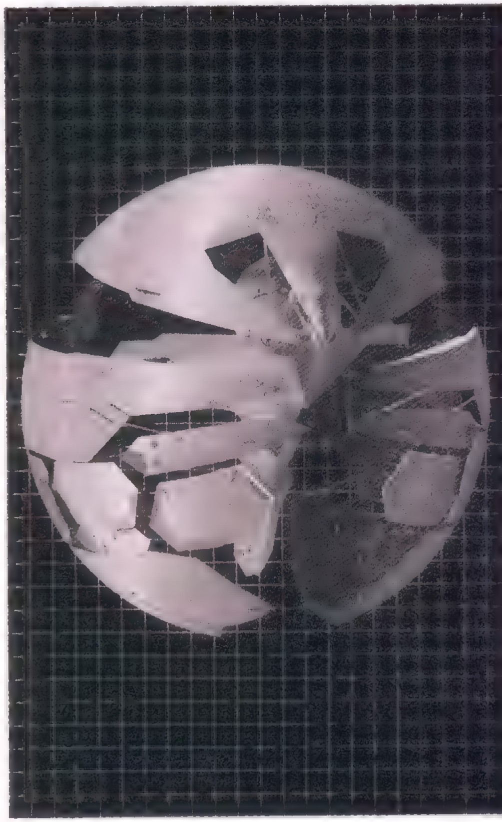
↑攻擊速度快，損傷也意外的大，要注意第４發。

將火星燒盡的巨大OF

MECHANIC 006

Zakat

ザカート

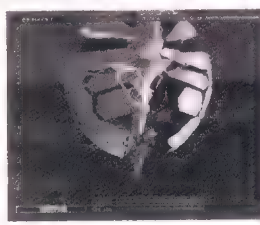


外觀說明

這是巨大球形狀的オービタルフレーム，是以制壓火星為主要任務的機体，也是オービタルフレーム之中最大的一個。球形的胴体內側，有設置球狀的コックピット，以及ザカート的主要兵器，地上掃蕩用的巨大雷射砲。機体的上方旁邊有附一對兵器，可用來排コックピット周邊的敵機。

機体性能

這是バフラム軍誇示的據點殲滅用巨大オービルタフレーム。用「アンティリア襲擊事件」確認，而繼承タイラント、テンペストマ設計思想的機体。所謂以オービタルフレーム的基本設計思想為指標的高機動戰鬥，是指備有完全朝相反方進化，自己修復機能的移動砲台，作為火星制壓兵器，誇有絕大的攻擊力與防禦力。可是，卻是對オービタルフレーム戰不利的機体。



←ザカー擁有大出力のレーザー的兵器，簡直是一座空中要塞。

LEVEL DATA

LV	パンチ	ダッシュ	巨大レーザー放射	放射レーザー	Fマイン	マグネティックフィールド
7	256.7	357/363.8	552.5	125.8/117.3	156.4/25.5	430.1
8	271.8	378/385.2	585	133.2/124.2	165.6/27	455.4
9	286.9	399/406.6	617.5	140.6/131.1	174.8/28.5	480.7
10	302	420/428	650	148/138	184/30	506

※1～6ＬＶ不存在

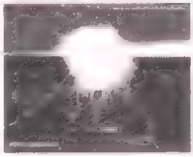
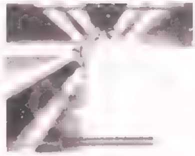
※体當たり與レーサー，左邊數值表示第１階段，右邊數值表示第２階段的場合。

※Ｆマイン的左邊數值表示直擊的場合，右邊數值只表示爆風的場合。

戦闘能力

巨大レーザー放射

裝備於ザカート的中心，可大出力的強力巨大雷射砲，本來是從中空發射以掃蕩地上目標區域的兵器，而不是像オービタルフレーム那樣的小使用。用ダッシュ回避、或只限於用グラブオブジェクト防禦而受大損傷。

↑若砲身朝向我方就是放射レーザー的信號。

放射状レーザー（第1段階）

複數的小型雷射射出口上下啟動，以敏捷的動作交錯。這時有必要仔細看清雷射的動作而閃避，對於原本逗留在本体周邊的對手，由於攻擊無法打中，故可斷然地前進，只要注意自機周邊的雷射即可。




↑主要在シールド展開中使用攻擊的。

シールド

位於機体外圍的複數シールド發生裝置啟動，而展開會遮斷一切攻擊之エネルナーシールド。一旦裝置剝落，シールド便消失。



↑類似裝甲板的東西就是シールド發生裝置。

ダッシュ

向前方急速衝刺，以裝甲厚的頭部撞擊而給對手損傷，由於是使用於遠距離，所以儘量採接近戰對應。



↑與ザカート取好距離就會使用。

マグネティックフィールド＆Fマイン

使ザカート的中央部發生磁場，以拉近對手。兩用同時發射フローティングマイン的複合攻擊受損傷。



↑用一定的損傷來中和，可以消滅磁場。

パンチ

交互地擊出巨大臂部的攻擊，當敵機進入近距離時，為了防禦周邊而使用，要注意近距離攻擊時。



有巨大的臂部，會受大損傷。

回転式レーザー（第2段階）

像包圍本体周邊般展開的2個巨大圈環，會一面旋轉一面放射雷射，由於每個圈環都有轉動，所以乍看複雜、大多被打中，但只要不著急地接近至近距離，就不會被打中。



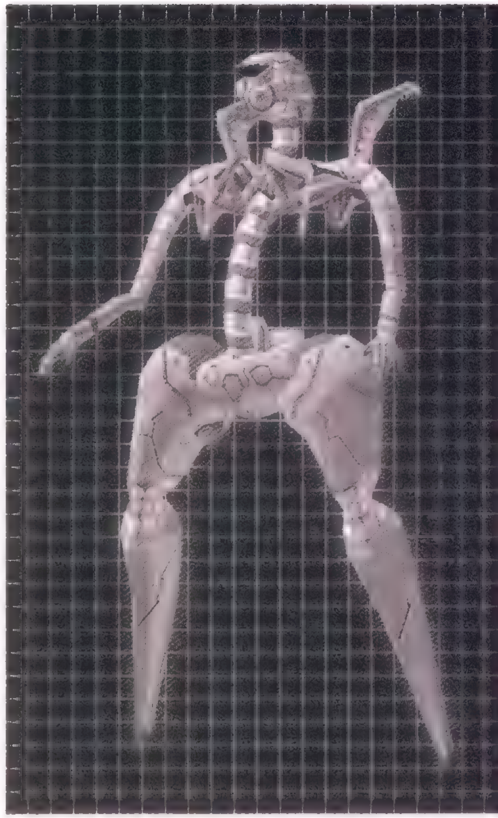

↑接而潛混入表面的話，攻擊變無力。

彷彿變成鳥的汎用機

MECHANIC 007

Raptor

ラプター



外觀說明

具有鳥形的頭部，似骨架的胴体，是量產的オービタルフレーム，也有無人機，感覺是以必要的最少限度的零件所構成的。手腕極細是因為只有ブレード的發生裝置及驅動系，ショット是從頭部發射，下半身比上半身大，想必是因發生啟動上体的空中戰鬥時，降到地上的重量需均衡所致。

機體性能

具有可對應遠距離和近距離的兵裝，屬汎用型。接近時使用的ブレード連續斬り，和ジェフティ同樣，有朝上方的斬り上げ、朝下方的打ち落とし。如果變成高等級ラペター，也可使用不能防衛的バースト斬り，或つがみ投げ。組成隊伍的話，行動會稍稍變成守備的，要以使用ショット的牽制為主，一旦對手接近，就施バースト斬り。



←ラペター是最基本的量產型オービタルフレーム。

LEVEL DATA

LV	連續斬り1～3発目	連續斬り4発目	ダッシュブレード	バーストブレード	ショット
1	33→33→33	44	44	55	22
2	36→36→36	48	48	60	24
3	39→39→39	52	52	65	26
4	42→42→42	56	56	70	28
5	45→45→45	60	60	75	30

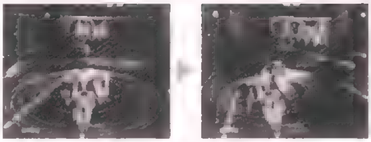
※LV6以上不存在。

戦闘能力

遠距離攻撃

ショット

從頭部發射的3連發能源彈，彈速、威力皆很平均，通常好像不太使用，但確認從組成隊伍的瞬間，即猛然開始發射的情形也有，由於誘導性皆無，故ダッシュ容易閃避。

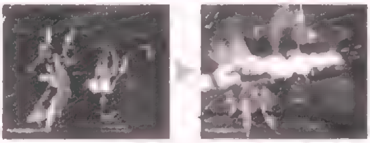


←最好使用的是組成隊伍的場合。

近距離攻撃

ダッシュブレード

從稍為離開的位置，邊一口氣突擊、邊用ブレード斬砍。由於在接近中的狀態下突然遭襲擊，所以多半會不經意的被打中。只是，若能注意念頭，就決不會是無法閃避的攻擊。



←若見ラプター，搖搖晃晃地接近就要警戒。

バーストブレード

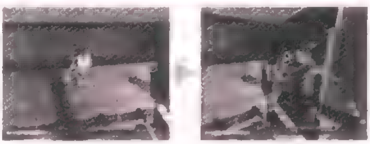
在機体前面交差手腕，一面向外描弧形地張開，一面斬砍。攻擊速度雖平均，但因攻擊範圍稍廣，如果不趕快取行動，用ダッシュ閃避或反擊制止，將被打中。



←由於威力相當高，故有連續被打中的危險。

つかみ投げ

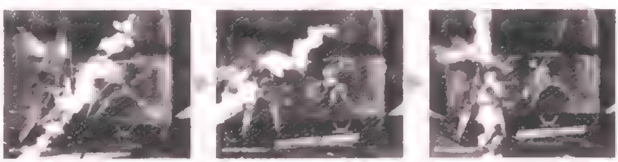
從接近狀態抓住對手，然後朝反方向投甩出去，是否使用此種攻擊，是依ラプター的等級而改變的。等級低的ラプター不使用，一旦變成高的ラプター時，將頻繁的使用。



←確認出現的ラプター等級。

連続斬り

接近之後的連續斬り，是ラプター使用最頻繁的攻擊，和ジェフティ的コンボスマッシュ同樣，使用斬り上げ或打ち落とし，也可給予追加損傷。



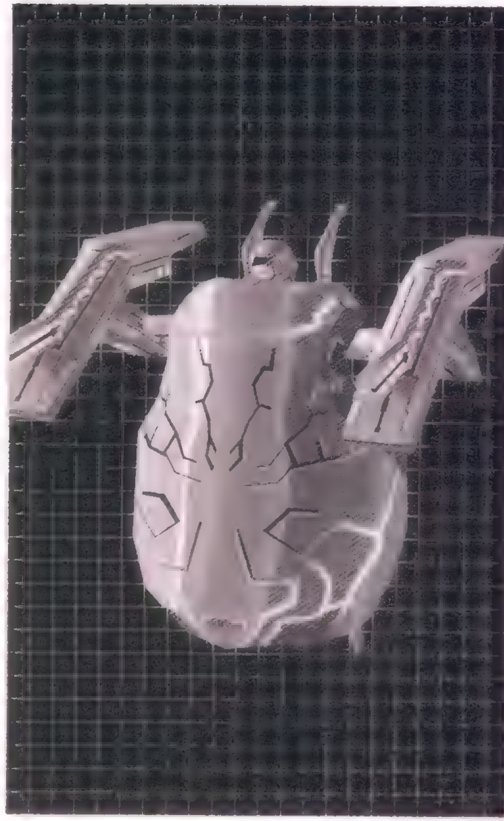
↑提到ラプター，由於等級上昇，攻擊速度就上昇，所以從正面斬合也往往被壓倒。

重裝甲的遠距離支援機

MECHANIC 008

Mummy Head

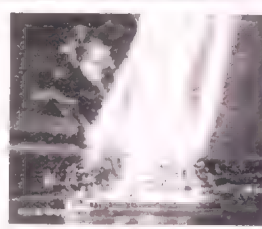
マミーヘッド



有以ラプター為基礎，完全覆蓋機体前面的裝甲機体，以及附加２根能源增幅裝置的量產モデル。將可以產生ブレード的能源，直結於左右上方的增幅裝置中，即可發射強力的ハルバード。如果替換這個裝置，還可用來發射ファランクス。

機動性雖低，但火力與防禦力皆強化的機体，擴散能源彈，牽制發射的ファランクス，以照射２束長雷射的ハルバード為主力來使用。

若組成隊伍後，要擺出金字塔的陣形，按照距離來分別使用這２種兵器。此外，還具有回復我方少許之体力的能力。用攻擊力低的攻擊破壞的話，裝甲會卸下，ラプター施出。



←以複數出現的ハルバード照射，會給予相當大的損傷。

LEVEL DATA

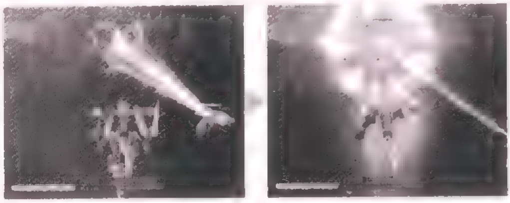
LV	ショット	バーストショット	ホーミングミサイル
1	22	66	11
2	24	72	12
3	26	78	13
4	28	84	14
5	30	90	15
6	32	96	16
7	34	102	17

※８ＬＶ以上不存在。

戦闘能力

エネルギー[illegible]

連結白線狀的物質，回復受損傷且耐久力低下的我方的能源，具和ジェフティ的輔助武器マミー相同的效果，這麼想就沒問題。它回復我方能源的速度相當快。

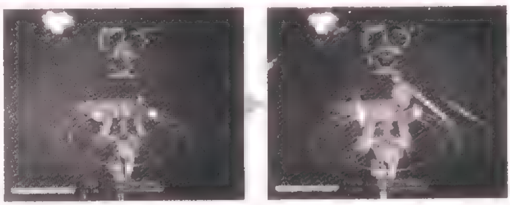


←想在能源回復之前破壞。

遠距離攻撃

ショット［ファランクス］

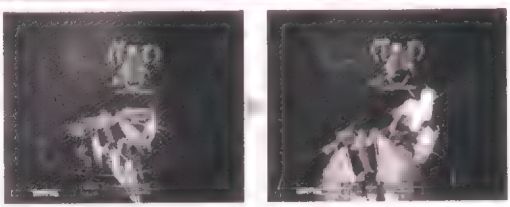
相當於其他機体之ショット的兵器，因為是擴散能源而發射，所以有被流彈打中的情形。因威力低，故只限於從正面打中的損傷沒問題，不過，也有對其他敵機的攻擊被中斷而受到反擊的情況。



←比起損傷，戰鬥的受阻才是危險的。

ホーミングミサイル［モール］

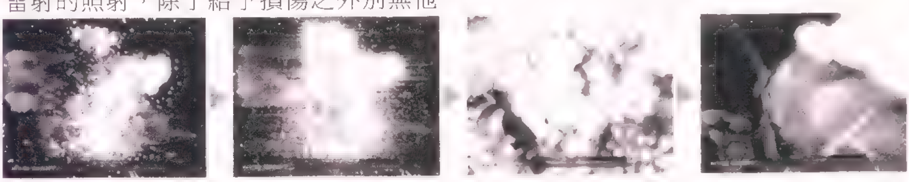
可發射出數發誘導性能高的飛彈（モール），平常不太使用，一旦有ハルバード之類射程外的目標時才會使用。射出的飛彈旋轉半徑小，也會有想閃避，它卻從側面飛來的的情形，要注意。



←如果出現很少看到的武器，那就是モール。

バーストショット［ハルバード］

持續照射2束長雷射的攻擊，只要一碰觸到雷射就會損傷，一旦被逼追到壁端，被挾於十字時將非常危險。要中斷雷射的照射，除了給予損傷之外別無他法，所以一度當場逃脫比較安全，萬一左右都無避難所時，變更高度也是方法之一。



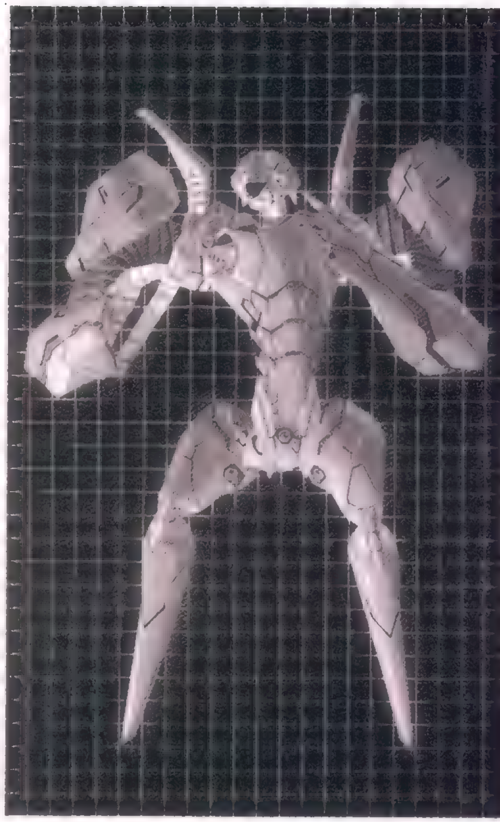
↑受到如下雨般雷射的照射時，將眼看著耐久力減少，要有趕緊逃離的想法。

輕裝備的格鬥戰鬥機

MECHANIC 009

Cyclops

サイクロプス



為了強化以ラプター為基礎的腕部物理性攻擊力，而附加補強零件格鬥戰裝扮之オービタルフレーム。上半身重量的增加，機体中央部又附加補助裝甲板，故要考慮分散重量的負荷。裝著於手腕的強化零件之前端，有球形的能源体可啟動，用來打擊敵機的裝甲，具有パンチ與ソード的複合式攻擊。

這是以回轉快速的拳攻擊為主戰力的格鬥戰模特兒。在遠距離，多用以不能防衛而有撞到效果的バーストショット（ガントレット），在近距離，則以連續攻擊為主軸，也使用バーストブレード等等。回避方程式優秀，ショット有用衝刺閃避的傾向。若要組隊，就組成一列編隊，一面閃避攻擊一面施展接近攻擊。



←在組成隊伍的狀態下被捕捉的話，容易因接近戰而陷入危險狀態。

LEVEL DATA

LV	連続斬り1～3発目	連続斬り4発目	ダッシュブレード	バーストブレード	バーストショット	ホーミングミサイル
1	44・44・44	55	55	110	44	11
2	48・48・48	60	60	120	48	12
3	52・52・52	65	65	130	52	13
4	56・56・56	70	70	140	56	14
5	60・60・60	75	75	150	60	15
6	64・64・64	80	80	160	64	16
7	68・68・68	85	85	170	68	17

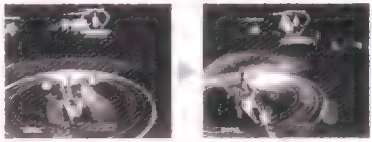
※8LV以上不存在。

戰鬪能力

遠距離攻擊

ホーミングミサイル【モール】

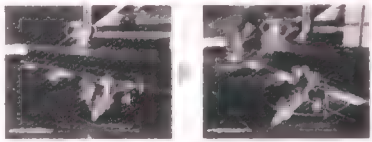
以數發單位發射的實彈兵器，平常似乎不使用，而是在組隊時使用。雖無誘導性能，但彈速快，威力稍低的是以集團方式發射而來，故不可輕忽。如果我方發射ショット，會遭受反擊。



←複數的敵機同時發射是相當危險的。

バーストショット【ギブトレット】

サイクロプス是普通發射唯一的射擊兵器，會射出衝擊波，防衛是不可能的，命中的話會被吹飛到後方。當然，如果撞上壁，即有追加的損傷，只是，在它射出之前，手腕會發紅光，所以容易躲開攻擊。

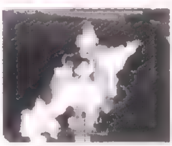


←彈速雖普通，但打中的面積意外的廣。

近距離攻擊

ダッシュブレード

從稍離的場所，一口氣縮小間距放出フック。是攻擊速度、範圍皆优的攻擊。



←使用頻繁的攻擊。

バーストブレード

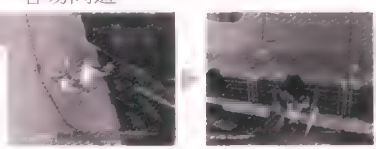
伸出手腕，施放快速的ストレート，由於伸出手的動作大，故容易閃避。



←因沒踏入，故下降較好。

つかみ投げ

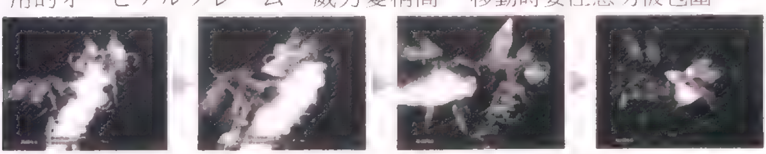
在接近狀態下抓住對手，朝反方向投甩，和ラプター同樣的，依等級的不同，其使用頻率也互異，愈是高等級的機体，愈是積極的使用。



←變成和ラプター相同的攻擊，要注意間距。

[illegible]

從若干遠的間距，一面反覆施出最多4發連續的パンチ，一面攻擊。格鬥戰用的オービタルフレーム，威力變稍高些。在組成隊伍時，如果被複數的サイクロプス包圍，將一口氣受重傷，所以移動時要注意勿被包圍。



←攻擊的有效範圍短、攻擊速度快，從正面打的話，還是挺危險的。

擅長空中戰的高機動機

MECHANIC 010

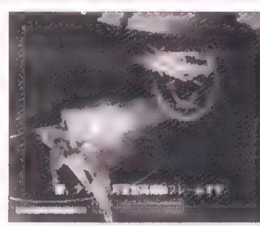
NARITA

ナリタ



　不同於ラプター系的量產型無人オービタルフレーム，機体的構造是近似無人機的設計，移動時會變形，在減少空氣阻力之下，可以用高速移動。整体而言，持有細長的体形，為了減輕人型形態的空氣阻力，而重視機動性的設計，作為兵裝，兩手腕有裝備ブレード、頭部有ショット。

　機体水平地躺著，採取飛行狀態，從頭部到肩部，在前面鋪張エネルギーフィールド，可以就這樣突進攻擊，有如鎌刀般彎曲的細手腕，回轉快速，可以施出連續攻擊。這個連續攻擊是上下揮動的攻擊，所以與對手的高度差並不是問題，是很優秀的武器，也因此空中接近戰鬥能力相當高。



←バーストショット的突進攻擊，被認為有ネフティス。

LEVEL DATA

LV	連続斬り1～3発目	連続斬り4発目	ダッシュブレード	ショット	バーストショット
2	12→12→12	14.4	48	24	300
3	13→13→13	15.6	52	26	325
4	14→14→14	16.8	56	28	350
5	15→15→15	18	60	30	375
6	16→16→16	19.2	64	32	400
7	17→17→17	20.4	68	34	425

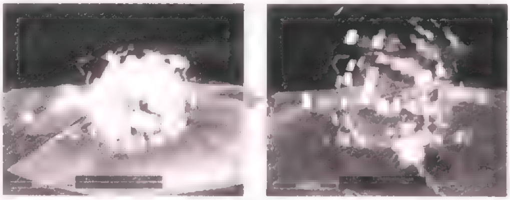
※1ＬＶ、8ＬＶ以上不存在。

戰鬪能力

遠距離攻擊

ショット

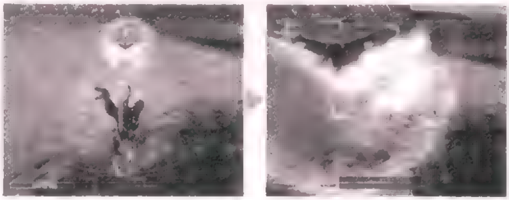
從頭部以單發施放的帶電能源彈，雖不會連射，但彈速好像很快。只是，損傷自体相當低，被視為徹底牽制用的兵器。話雖如此，如果是以複數出現，一旦一齊被攻擊，戰鬥行動將出現障礙。



↑攻擊中受妨礙是最大的問題。

バーストショット

彷彿是ネフティス的バーストショット（バトスラスト）攻擊，突進速度快，威力也高，從中距離突然施出時，將很難閃避。突然間，因有在前面展開的エネルギーフィールド，故ショット 及ブレード變成無敵狀態。

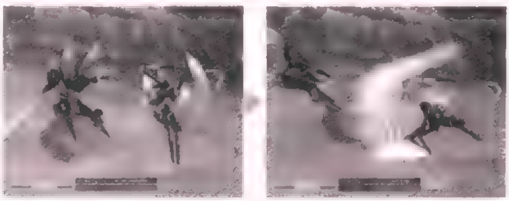


↑是ナリ的主要攻擊之一。

近距離攻擊

ダッシュブレード

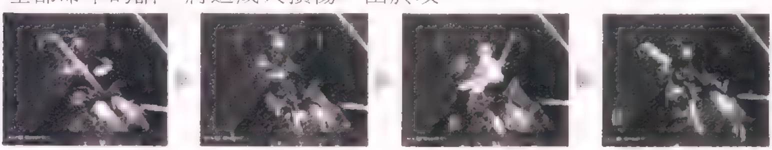
一面大大地踏入，一面從上方揮下 ブレード，攻擊動作小時攻擊速度就快，所以稍不易閃避。由於是從上方揮下，所以即使有些高度差也沒問題，可說是性能优秀的攻擊。



↑閃避對手的攻擊之後也會使用。

[illegible]り

快速施出的攻擊，可以最多11發連續的斬砍。雖然1發的損傷力不高，但若是全部命中的話，將造成大損傷。由於攻擊的回轉自体很快速，所以不要無理的反擊而要防衛，並且與回避併用。



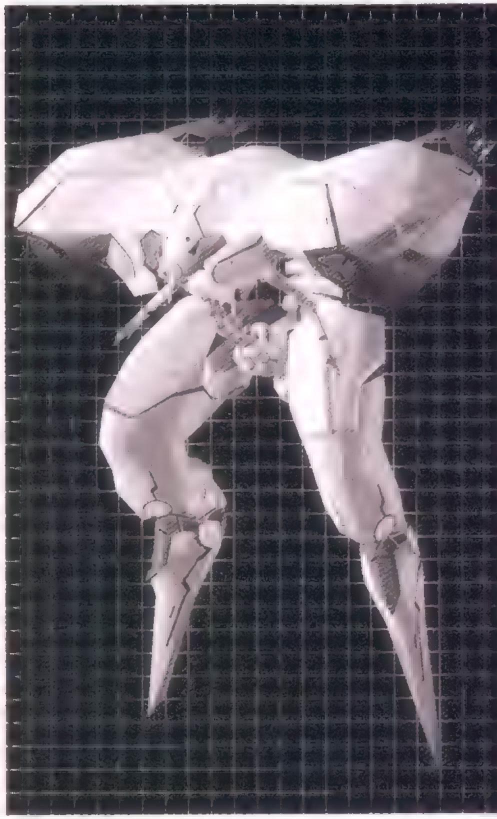
↑雖說是快速施出，但也幾乎不可能11發的攻擊全命中，要在中途停止。

頑強的汎用機

MECHANIC 011

Clod

クラッド



外觀說明

乍看之下不認為是同系統的機体，但其實是ラプター系的最新型機。機体全体完全以裝甲覆蓋，耐久性大且上昇，兩肩的地方有裝備引誘敵機的吸引口，手腕則收納不是ブレード，而是鞭狀的接近戰用能源兵器。另外，從頭部兩端的射出口，可以發射類似コメット的能源彈。

機体性能

在ラプター系的オービタルフレーム中，它一定被作成最頑固的，這個裝甲的厚度，在バースト狀態下會更強化，在接近戰的バースト攻擊中，不論受到如何的攻擊也不會畏懼。從裝著於肩部的吸引口，可以揮撒出吸引機体的特殊粒子，它的範圍廣，會自動的抓住被吸引的敵体。



←吸引對手的つかみ攻擊，是只有クラッド可以的攻擊。

LEVEL DATA

LV	連続斬り1～3発目	連続斬り4発目	ショット	バーストショット	ホーミングミサイル
1	38.5→38.5→38.5	49.5	27.5	220	11
2	42→42→42	54	30	240	12
3	45.5→45.5→45.5	58.5	32.5	260	13
4	49→49→49	63	35	280	14
5	52.5→52.5→52.5	67.5	37.5	300	15
6	56→56→56	72	40	320	16

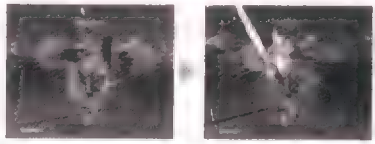
※7ＬＶ以上不存在。

戦闘能力

遠距離攻撃

ショット

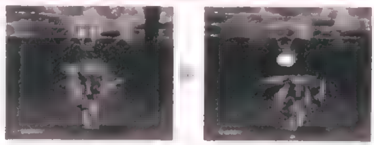
從後部的ベクタートラップ射出能源兵器，一度空間被固定之後，會連續地朝目標飛去，誘導性能有一個，但因為連續發射的關係，1發打中的話，殘彈也會連續打中。



←因為是擴散飛來，故數量多的話，就是討厭的攻擊了。

バーストショット

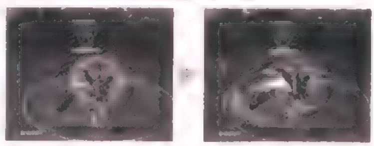
從兩肩的吸引口發射光彈，不太有機會看到，只在固守防衛時才偶爾使用。射出時發射口會發光，故很容易判別，加上彈速也稍慢，又沒有誘導性能，因而容易閃避。



←要固守長時間的防衛時使用。

ホーミングミサイル【モール】

發射數發誘導飛彈（モール），雖然和マミーヘッド所使用的系統相同，但誘導性能卻有段落差，即使閃避之後，也會從後面飛來。雖是組隊時使用，但會一齊射擊而來，故有必要注意。

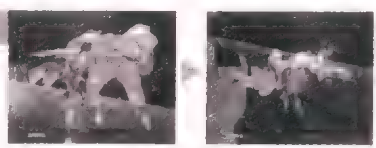


←威力雖低，但持有非常高的誘導性能。

近距離攻撃

つかみ投げ

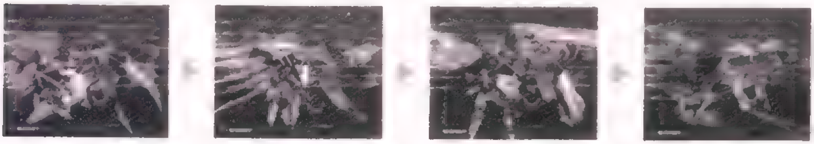
從肩時吸引口撒出特殊粒子來引誘敵機，抓住之後再使之衝撞壁或地面而給予大損傷。粒子的範圍廣，有必要注意。



←在無人的OF中，可給予最大級的損傷。

連続斬り

使用裝備於兩手的鞭狀ブレード，以最多4連續攻擊，攻擊範圍也廣。只是，由於連續斬り的間距，幾乎和つかみ投げ相同，所以特別是等級低的場合，大多不太使用。



←如果只顧つかみ投げ，可能會不經意地被抓住。

輕快地跑的新銳機

MECHANIC 012

Leo-pardo

レオパルド

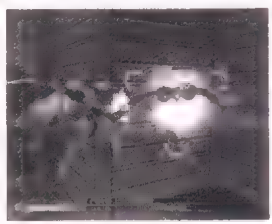


[illegible]

通常是以仰向做出艦橋的形態，用高速在地上來回奔跑。接近時則以通常形態戰鬥。一旦拉開距離，則採取行跑形態開始行跑。這時從裝備於下半身後部的砲塔，會發射能源彈攻擊。也可以改變手足的バーニア方向，自已朝水平方向邊旋轉邊攻擊。

[illegible]

像有艦橋似的4足形態，可以用相當快的速度行跑。而且，不只是壁，就連壁也可以這樣張開著行跑。是機動性高的機体，即使從相當遠的位置，也可以一面大移動一面發動接近攻擊。當然，衝刺攻擊的移動距離也變得很長。在バーストショット中，對於ショット或ブレード是無敵的。



←バーストショット中，除了バースト攻擊以外都變成無敵。

LEVEL DATA

LV	連続斬り1～3発目	連続斬り4発目	バーストブレード	ショット	バーストショット
3	45.5→45.5→45.5	58.5	71.5	26	71.5
4	49→49→49	63	77	28	77
5	52.5→52.5→52.5	67.5	82.5	30	82.5
6	56→56→56	72	88	32	88
7	59.5→59.5→59.5	76.5	93.5	34	93.5

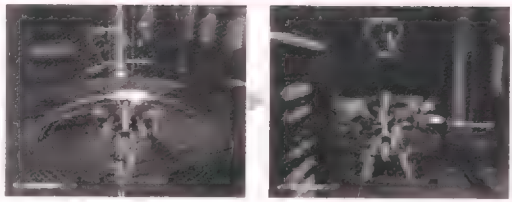
※1～2ＬＶ、8ＬＶ以上不存在。

戰鬪能力

遠距離攻擊

ショット

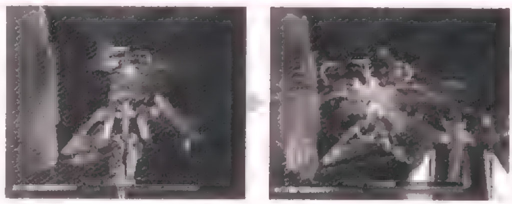
以變成快跑形態的狀態，從砲塔發射5連發的能源彈，沒有誘導性能的彈速快，與對手的距離相近時必定命中。威力平均，如果5發都命中，將有相當大的損傷。



←如果5發全命中，將造成嚴重的損傷。

バーストショット

機体朝水平方向傾斜，一面以高速回轉，一面向對手突進。利用無敵狀態從遠距離突進，在接近的同時施出連續斬，大多是使用這種攻擊模式，但似乎無法通過バーストショット。

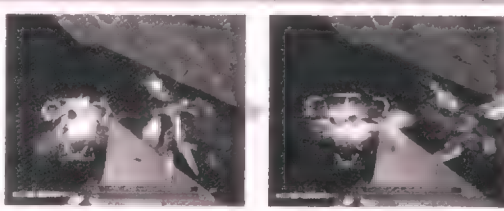


←在ショット打中的前提下有危險。

近距離攻擊

バーストブレード

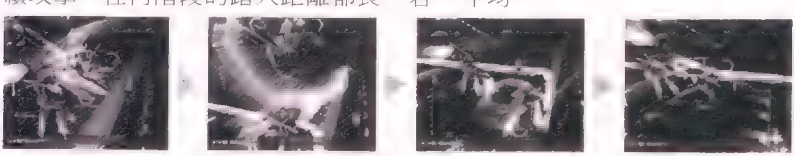
這是與遠距離攻擊的武器完全相同的攻擊，不過，卻與遠距離的場合不同，它是以接近戰的間距突然突擊而來，所以稍不注意就無法迴避的情形很多。僅是威力高這一點，就要十分警戒了。



←組成隊伍時要特別注意。

連續斬り

即使是從變成接近戰的緊迫距離，也會很從容地踏入。反覆施出最多4發的連續攻擊，任何階段的踏入距離都長，若想下降到後方閃避，會有些危險。想閃避的話，還是到左右方向較安全，威力平均。



←以驚異的踏入攻擊而來，即使想閃避，也多半被打中。

聯合宇宙軍的最新LEV

MECHANIC 013

Vic Viper

ビックバイパー

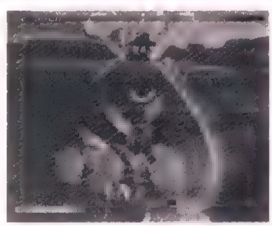


外觀說明

擁有中央的大座艙室為特徵，人型的射擊兵器只有ガントレット，它和通常的ブレード不同的是，手腕自體有纏繞著能源並形成ブレード。本來它的分類是LEV，但因為是限於オービタフレーム近似ハイスペック機，所以我方才接收。

機体性能

聯合宇宙軍開發的新型LEV之一，由於接近オービタルフレーム的機動性與移動速度而持有根據狀況，可以變成人型形態或飛行形態的機構。結果，使他比ジェフティ具有更高的機動性，作為實驗機而生產了3機，由レオ搭乘的機體，是搭載了多數的試坐兵裝第3號、ビックバイパー零（0）。



←使用驚異之機動性與メタトロン技術的特殊機能，很令人想不到的LEV。

LEVEL DATA

LV	連続斬り1～3発目	連続斬り4発目	ダッシュブレード	バーストブレード	ショット	ダッシュレーザー	バーストショット	ガンレット
1	16.5→16.5→4.4	33	44	49.5	5.5	16.5	33	27.5
4	21→21→5.6	42	56	63	7	21	42	35
5	22.5→22.5→6	45	60	67.5	7.5	22.5	45	37.5
7	25.5→25.5→6.8	51	68	76.5	8.5	25.5	51	42.5

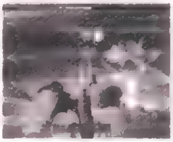
※2～3LV、6LV、8～10LV不存在。

戰鬥能力

飛行形態

ショット

從座艙下方發射2束光線的兵器，與普通的イネルギー有一些不同。



←攻擊利比平均高些。

ガントレット

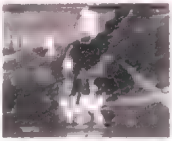
以高速打出的實彈兵器，即使被防衛，只要能命中即可甩飛對手。



←威力也意外高的兵器。

ダッシュレーザー［ミサイル］

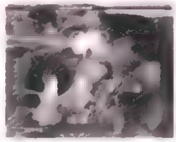
用從機體下部射出的飛彈，以4發連續發射，誘導性能雖低，但威力高。



←被打中受損傷大。

シールド

2個能源球，在機首部份回轉，中和敵攻擊，當受到一定量攻擊後即消失。



←首先讓シールド消失。

バーストショット［リップルレーザー］

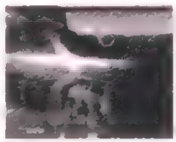
從機體的正面發射圓環狀的雷射，雖有威力，但與對手有距離時，中心將成為死角。



←配合軸的話也可以沈潛。

オプション

以同於デコイ的原理，做出具有實體的分身，然後跟從本體，可以執行和本體同樣的攻擊。



←オプション最多可附有3個。

人型形態

ダッシュブレード

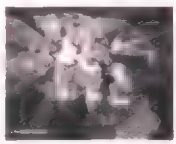
在手腕的前端，讓ブレード發生，再一面突出一面突進。其攻擊速度相當快。



←造成的損傷很平均。

バーストブレード

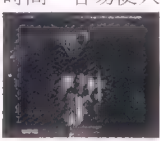
用兩腕同時攻擊，作為バースト攻擊，攻擊的發生速度快、不易失敗。

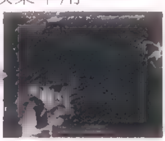


←雖不易放棄但損傷低。

ガントレット

雖然和飛行狀態一樣，但是手往後拉的動作，至發射為止很耗時間，容易使人放棄不用。



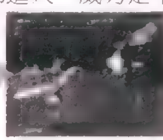


↑一不小心就會因連接而受大損傷。

連続斬り

用兩腕前端的ブレード快速斬砍，連續最多是11發，因攻擊範圍狹小，故若不配合高度的話，就無法全部進入。威力是平均的。







↑有效範圍短，初彈也往往打不到。

其他兵器

近年來一說到兵器，往往就以為是オービタルフレーム，因本事件而被確認的兵器，不只是那些。在此，將解說聯合宇宙軍的ＬＥＶ或バフラム的無人戰鬥機モスキート等等不是オービタルフレーム的兵器，並從記錄影片所知的範圍來談。



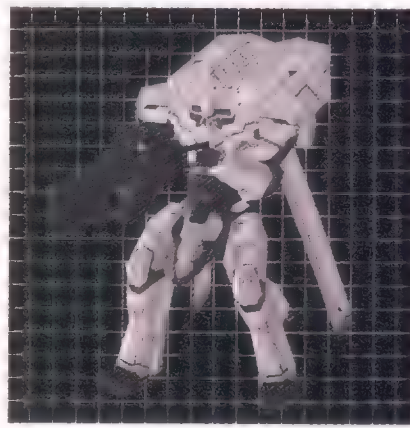
↑ＬＥＶ是聯合宇宙軍的主力兵器，在オービタルフレーム登場以前是主流。



↑バフラム軍的所有兵器並不是都叫做オービタルフレーム，也有其他兵器存在。

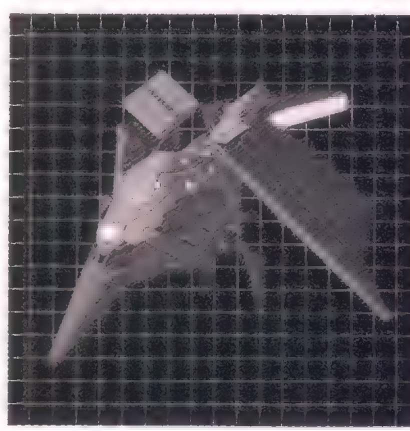
Phantoma
ファントマ（軍用LEV）

這是聯合宇宙軍標準裝備的軍用ＬＥＶ，也是被製造最多的量產機。在バフラム也配備オービタルフレーム以前，是以ＬＥＶ為主戰力，在當時這個ファントマ是最优秀的兵器，可是現在，完全不能與高機動力的オービタルフレーム相比，而變成過時的兵器了。



Mosquito
モスキート

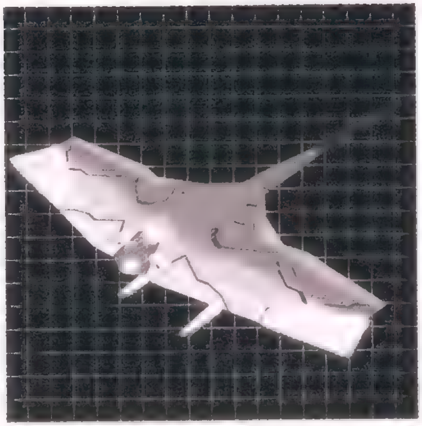
バフラム軍使用的無人戰鬥機，價格便宜可以大量生產，多半是伴隨著オービタルフレーム，作為支援者來使用。相對於ジェフティ那種高性能的オービタルフレーム，戰力上是不太有用的，不過，只要ＬＥＶ有對手的程度就十分有用了。只是因火力較遠，要以數十機的編隊行動。



Manta

マンタ

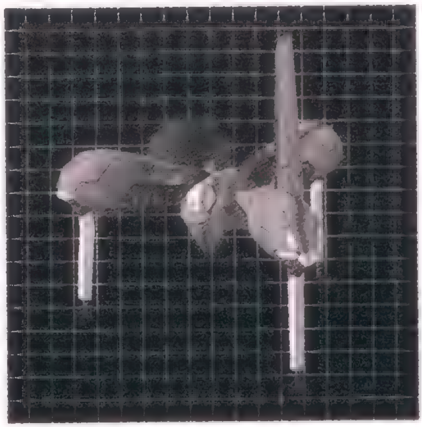
回避性能优異的無人戰鬥機，被編入ダイモススモーション內的防衛部隊，其內部的方程式有設定反覆以下的攻擊模式：一面浮游一面回避的模式→集結朝向目標→向目標攻擊的模式。在記錄影片中，雖是用ショット攻擊ジェフティ，但似乎並不那麼有效，這是假想和ＬＥＶ戰鬥所作的兵器吧！



Spider

スパイダー

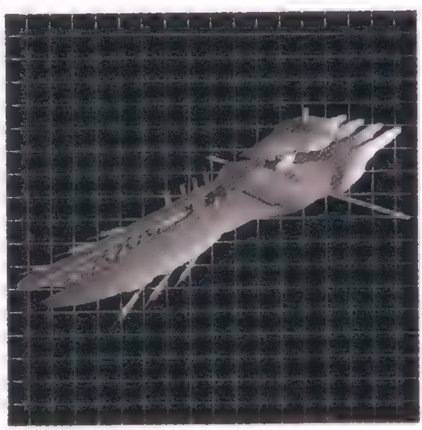
用３隻腳步行的無人戰車，表面有張著防護罩似乎可緩和敵機的攻擊。在バシリア，是利用小型的兵器，搜索聯合宇宙軍的殘存部隊，掃蕩而使用的。主要的攻擊是能源彈，根據裝備可有３種攻擊，想必這個兵器也是對ＬＥＶ用而開發的。



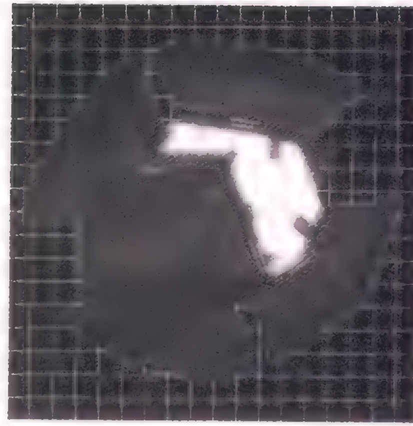
Battle Ship

戦艦

在記錄影片中再度登場，會在バシリア的上空巡邏，防備侵入者的樣子。有裝備以大出力的主砲為首的對空雷射或各種砲座，作為以ＬＥＶ為主戰力的聯合宇宙軍對手，被推測是具有相當的威脅性。可是，持有ジェフティ般戰鬥能力的ＯＦ，卻在意料之外，那樣的戰艦竟也被破壞。

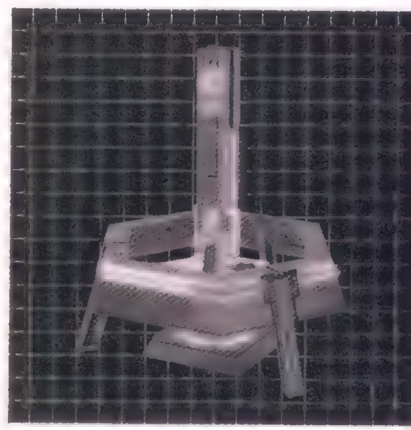


Cellar
セラー



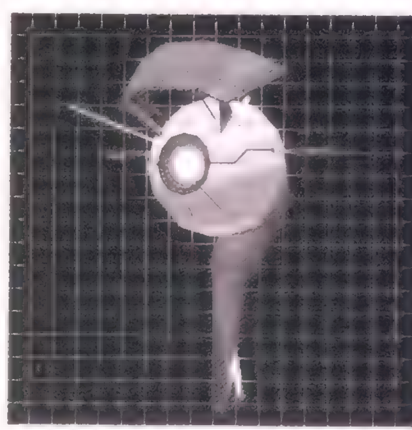
配置於バフラム軍佔領下的一種兵器倉庫，利用メタトロン技術之一的ベクタートラップ技術，內部可容納多數的無人機。從記錄影片中，所看的樣子來判斷的話，它有接收配備於周圍之無人機的反應，再隨時補充受破壞之機數的方程式。

Battery
砲 台



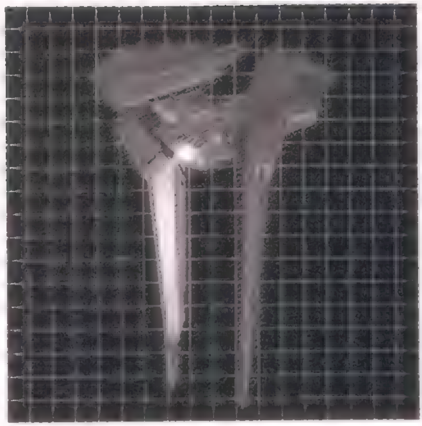
設置於重要據點周邊時防衛兵器，這是發射ショット的舊式模型，被認為是以下解說之スキャナー或ハーブーン的原型。現在，經由兵器的進化，火力不足成為決定性的因素，慢慢被次世代的新產品替換了。話誰這麼說，若有ＬＥＶ的程度還是有用的。

Scanner
スキャナー



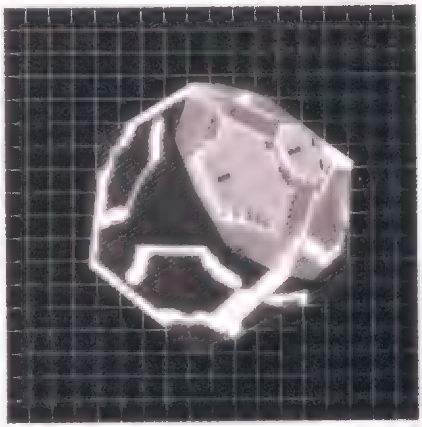
與砲台同樣的據點防衛用的監視及攻擊兵器，一旦有侵入者接近，先是以レーザーサイト捕捉，再發射強力的能源彈。能源彈威力高，僅僅受爆風就能給予大損傷的樣子。如果不去注意レーザーサイト的照射程式优劣與否，將會意外的受損傷。

Harpoon
ハーブーン



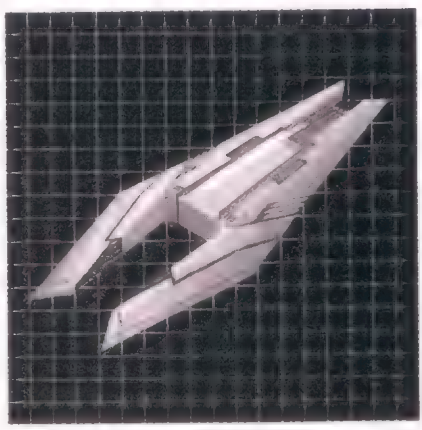
和砲台、スキャナー同樣的據點防衛兵器，一旦侵入者接近，便會發射ハーブーンショット捕獲敵機。命中的話，從在該時點的距離以上ハーブーン離不開。拘束目標的ワイヤー不會伸長，若是接近ハーブーン，這次是離不開該距離以上，不過朝反方向做出小衝刺，即可切砍ワイヤー。

Seeker
シーカー



備有防止入侵者用之機能的空中機雷，能感知經由目標的バースト、ダッシュ、攻擊等等的能源，而朝目標方向前進一定距離。若不採取這些行動就無法動，當靠近目標至一定距離後，就這樣附著，經過一定時間（變紅之後）爆炸。若是被附著的場合，以短距離地衝刺可以甩開。

Mole
モール



目標接近時會浮上來飛行的飛彈，速度相當快，而誘導性能高，會執拗地續追。以ガード防衛、或用ショット迎擊有效，有部份敵機使用的飛彈，也是モール的一種，此外，也有用殼覆蓋モール的ハーミット存在，其中的モール會破壞ガード而爆炸。

ANUBIS

ZONE OF THE ENDERS

3rd

Division

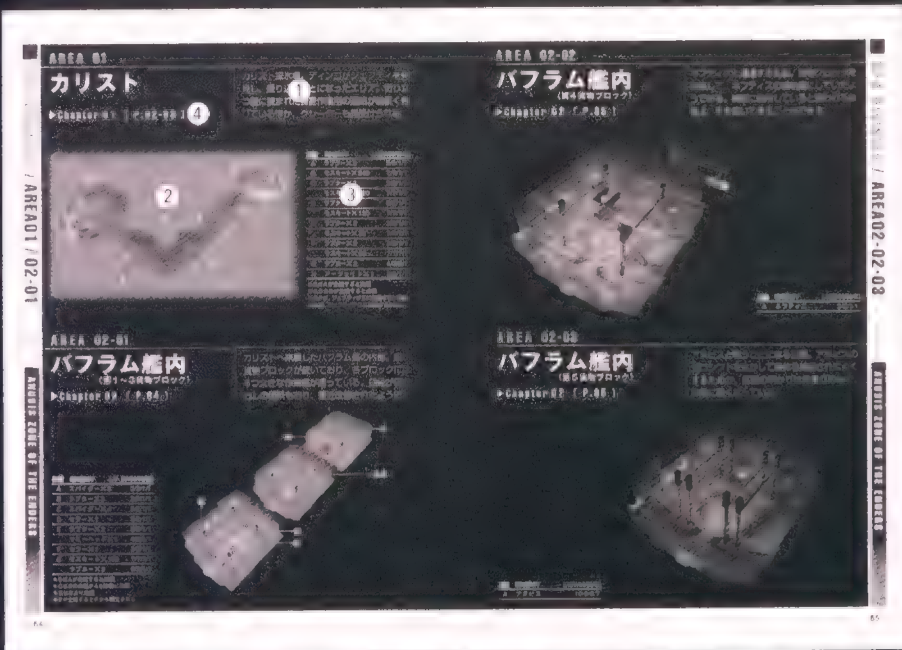
有關バフラム、
火星鎮壓事件戰鬥區域的報告

バフラム、火星鎮壓事件ジェフティ的戰鬥的區域推測

調查這次的事件中ジェフティ進行戰鬥的區域，結果作成以下的戰鬥區域流程表。在表內區域名右邊的頁數，就是揭載該地區地圖詳細情報的頁數，而區域名下方有「4th Division」的章節編碼及揭載的頁數，揭載有關該戰鬥區域的相關事項。

AREA	區域名	頁數	Chapter
AREA 01	カリスト	P.64	Chapter 01 [P.82-83]
AREA 02-01	バフラム艦内（第1～3貨物ブロック）	P.64	Chapter 02 [P.84-85]
AREA 02-02	バフラム艦内（第4貨物ブロック）	P.65	Chapter 02 [P.85]
AREA 02-03	バフラム艦内（第5貨物ブロック）	P.65	Chapter 02 [P.85]
AREA 03-01	ダイモスステーション	P.66	Chapter 03 [P.86-87]
AREA 03-02	ダイモスステーション（シューター）	P.66	Chapter 03 [P.87]
AREA 04	火星荒野	P.67	Chapter 04 [P.88-89]
AREA 05-01	バシリアゲート	P.67	Chapter 05 [P.90-91]
AREA 05-02	バシリアゲート（パワープラント）	P.68	Chapter 05 [P.90-91]
AREA 06	バシリア市街地	P.68	Chapter 06 [P.92]
AREA 07	トンネル内部	P.68	Chapter 07 [P.93]
AREA 08-01	エネルギー施設（上部）	P.69	Chapter 08 [P.94-95]
AREA 08-02	エネルギー施設（全体図）	P.69	Chapter 08 [P.94-95]
AREA 09	エアーズクリフ	P.70	Chapter 09 [P.96]
AREA 10-01	要塞都市	P.70	Chapter 10 [P.97]
AREA 10-02	要塞都市（B1F）	P.71	Chapter 10 [P.97]
AREA 11-01	要塞内部（第1～3層）	P.71	Chapter 11 [P.98]
AREA 11-02	要塞内部（最下層）	P.72	Chapter 11 [P.99]
AREA 12	バシリア上空	P.72	Chapter 12 [P.100]
AREA 13-01	アーマーン突入口	P.73	Chapter 13 [P.102]
AREA 13-02	アーマーン突入口（資材運搬路・前半）	P.73	Chapter 13 [P.103]
AREA 13-03	アーマーン突入口（資材運搬路・後半）	P.74	Chapter 13 [P.103]
AREA 13-04	アーマーン突入口（Sジェネレータ）	P.74	Chapter 13 [P.102-103]
AREA16	アーマーン内部（地下スフィア）	P.75	Chapter 14 [P.106]
AREA 15-01	衛星フォボス（アーマーン表面）	P.75	Chapter 15 [P.106]
AREA 15-02	衛星フォボス（アーマーン中枢）	P.75	Chapter 16 [P.106]

報告頁的看法



❶ 敘述有關ジェフティ進行戰鬥之各戰鬥區域的主要特徵，也描述與地形有關的戰鬥行動、ジェフティ時所使用的クラブオブジェクト。

❷ 戰鬥區域的地圖。地圖上的記號表示ジェフティ的位置、敵機的配置狀況，メタトロン的位置等等。ジェフティ在該區域與敵機交戰之際，地形上是屬於什麼樣的情況下，可立刻得知。有關地圖上的記號，如右邊所記。

❸ 對應敵機的配置狀況所整理出的敵機資料。開頭的字母順序是將在該地點行動的敵機視為1個小組而定的，與表示戰鬥區域地圖上的敵配置狀況之記號相對應。出現的敵機有表記該機名稱及機數。有關敵機的等級，從左起依VERY HARD、HARD、NORMAL、EASY的順序並列表記。至於部分敵機，因沒有留下機數或等級相關的情報記錄，所以不揭載。

❹ 在「4th Division」（76頁）表示ジェフティ的行動章節的編號。後面的頁數則表示揭載該戰鬥區域相關的事項。

關於地圖的記號

▲ 表示在到達該區域的時點，ジェフティ的位置與方向，希望作為以後掌握進攻方向的參考。

● 表示在該區域的メタトロン，由於ジェフティ有自己修復機能，所以，回收這個メタトロン，以回復機体的損傷。

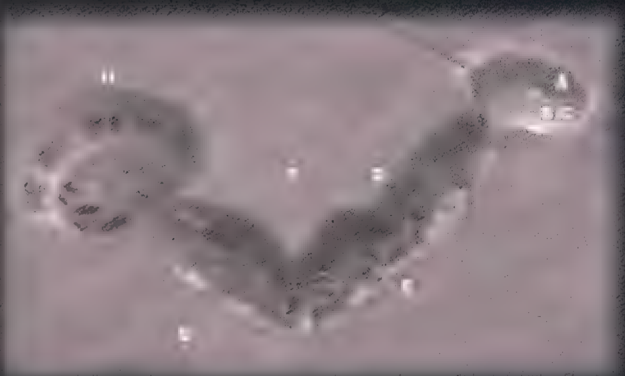
A～K 表示出現於該區域的敵機，多數場合是以複數的編出現固定行動，有關各個詳細編成，希望配合敵出現表來看。

AREA 01

カリスト

▶Chapter 01 [P.82-83]

カリスト採冰場，這是ディンゴ發現ジェフティ而乘入的區域，兩邊挾著峭壁的採掘作業用通路，細長的延伸著，クター也看得見。



記號	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	ラプター×2	3/2/1/1
B	モスキート×240	?/?/?/?
C	ラプター×2	3/2/1/1
	モスキート×120	?/?/?/?
D	ラプター×2	3/2/1/1
	モスキート×120	?/?/?/?
E	ラプター×2	3/2/1/1
	モスキート×30	?/?/?/?
F	ラプター×2	3/2/1/1
	モスキート×60	?/?/?/?
G	ラプター×2	4/3/2/1
H	アージェイト×1	3/2/1/1

※B在A全滅後出現
※C、D在B全滅後出現
※E、F在ジェフティ到達E時出現
※G在ジェフティ到達G時出現

AREA 02-01

バフラム艦内
(第1～3貨物ブロック)

▶Chapter 02 [P.84]

バフラム艦内（第1～3貨物區），向カリスト來襲的バフラム艦內部，廣大的貨物區延續著，各區建有4個大作業塔，也有鐵骨露出的場所，好像最近被修改。



記號	ENEMY	LV [V/H/N/E]
A	スパイダー×3	3/2/1/1
B	ラプター×3	3/2/1/1
C	スパイダー×4	3/2/1/1
D	セラー×1	3/2/1/1
E	ラプター×2	3/2/1/1
	マミーヘッド×1	4/3/2/1
F	セラー×1	3/2/1/1
G	モスキート×180	?/?/?/?
	ラプター×3	3/2/1/1

※B在A全滅後出現 ※C在B出現5秒後出現
※G從D出現 ※E全滅後從F補充

AREA 02-02

バフラム艦内

(第4貨物ブロック)

▶Chapter 02 [P.85]

遭遇ネフティス的區域，好像是修改貨物區，做成ネフティス的停機庫。被認為用來補強的鐵架，可以拔起來使用。



配置	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	ネフティス	3/2/1/1

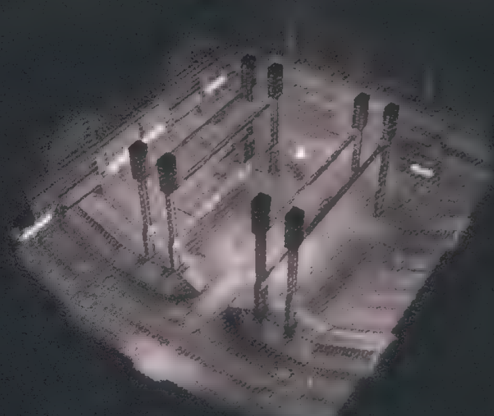
AREA 02-03

バフラム艦内

(第5貨物ブロック)

▶Chapter 02 [P.85]

與アヌビス戰鬥的區域，因為產生アヌビス的ゼロシフト，機体不易捕捉，以致區域的明亮只靠緊急備用燈，變得非常暗。



配置	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	アヌビス	10/9/8/7

AREA 03-01

ダイモス ステーション

▶Chapter 03 [P.86-87]

設置於火星ダイモス上的太空站，為了讓地球圈與木星圈方便交換物資，而設有多數的倉庫。現在被バフラム佔據，有無人機巡邏。



配置	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	マンタ×8	?/?/?/?
	マンタ×8	?/?/?/?
B	モール×20	?/?/?/?
	移動砲台×2	?/?/?/?
C	サイクロプス×3	4/3/2/1
	モール×10	?/?/?/?
D	ラプター×3	4/3/2/1
	移動砲台×2	?/?/?/?
E	サイクロプス×3	4/3/2/1
	モール×10	?/?/?/?
F	マンタ×5	?/?/?/?
G	ラプター×3	4/3/2/1
	サイクロプス×1	4/3/2/1
	移動砲台×2	?/?/?/?

配置	ENEMY	LV[V/H/N/E]
H	マンタ×5	?/?/?/?
	スキャナー×4	?/?/?/?
I	ラプター×3	4/3/2/1
	移動砲台×2	?/?/?/?
J	スキャナー×4	?/?/?/?
K	サイクロプス×3	5/4/3/2
	セラー×1	4/3/2/1
L	サイクロプス×2	4/3/2/1
	スキャナー×4	?/?/?/?
M	マミーヘッド×3	4/3/2/1
N	マミーヘッド×2	4/3/2/1
	ラプター×3	4/3/2/1
D	ラプター×3	4/3/2/1
P	サイクロプス×3	4/3/2/1

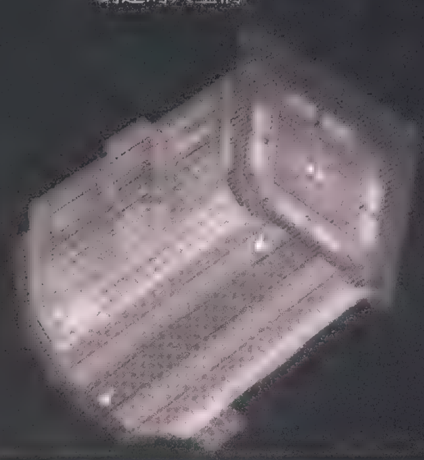
※M、N在A全滅後出現
※O、P在B全滅後出現
※T表示有可能發現隊伍的位置

AREA 03-02

ダイモス ステーション (シューター)

▶Chapter 03 [P.87]

朝火星射出物資或艦船的シューター（カタパルト）設置的起降場。用隔間的壁與太空戰內部區隔，形成艦船也能到達的大空洞。



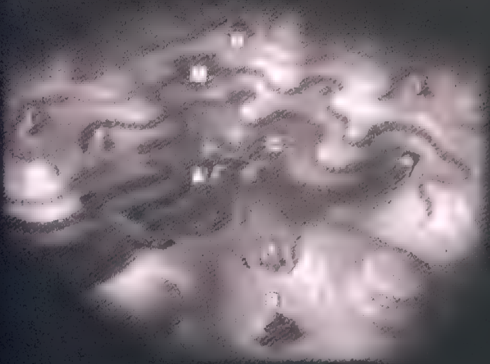
配置	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	ラプター×5	5/4/3/2/1

AREA 04

火星荒野

▶Chapter 04 [P.88-89]

バシリア的領界，形成大溪谷，也有多數的岩塊存在，成為直接遮蔽物的東西雖少，但與敵機產生高低差的斷崖，也可以利用為遮蔽物。



配置	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	ビックバイパー×1	7/5/4/1
B	ナリタ×1	4/3/2/1
C	ナリタ×3	4/3/2/1
D	ナリタ×4	4/3/2/1

※與A的戰鬥結束後，收回メタトロン，在西北方，接近ゲート時，B出現在東南方。
※C在打倒B後出現。
※D在C全滅後出現。

AREA 05-01

バシリアゲート

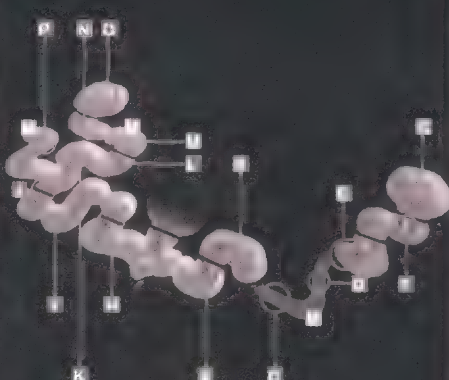
▶Chapter 05 [P.90-91]

進入バシリア境內的門，因為兩種設施，而被嚴重地鎖住，通往設施的道路，左右被斷崖包圍而變狹窄，變成要從正面與敵機交戰。

配置	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	ラプター×2	4/3/2/1
	マミーヘッド×1	5/4/3/2
	ハープーン×3	3/2/1/1
B	マミーヘッド×3	4/3/2/1
	スキャナー×3	5/4/3/2
	サイクロプス×3	4/3/2/1
C	マミーヘッド×1	5/4/3/2
	シーカー×?	?/?/?/?
D	ラプター×2	5/4/3/2
	マミーヘッド×1	4/3/2/1
	ハープーン×3	3/2/1/1
	モスキート×?	?/?/?/?
E	ラプター×3	5/4/3/2
	マミーヘッド×2	4/3/2/1
	シーカー×?	?/?/?/?
	モスキート×?	?/?/?/1
F	ラプター×2	5/4/3/2
	マミーヘッド×2	5/4/3/2
	サイクロプス×1	5/4/3/2

配置	ENEMY	LV[V/H/N/E]
G	マミーヘッド×6	6/5/4/3
H	ラプター×3	4/3/2/1
	スキャナー×3	3/2/1/1
I	ラプター×2	4/3/2/1
	スキャナー×2	5/4/3/2
J	マミーヘッド×4	5/4/3/2
	ラプター×2	4/3/2/1
K	モスキート×60	?/?/?/?
L	ラプター×2	5/4/3/2
	マミーヘッド×2	4/3/2/1
	マミーヘッド×2	5/4/3/2
M	ラプター×1	4/3/2/1
N	ラプター×2	4/3/2/1
	マミーヘッド×2	4/3/2/1
	サイクロプス×2	4/3/2/1
O	サイクロプス×6	6/5/4/3
P	シーカー×?	?/?/?/?

※B的サイクロプス、D、E的モスキート，在東側設施破壞後出現。
※M、J的ラプター，在西側設施破壞後出現。



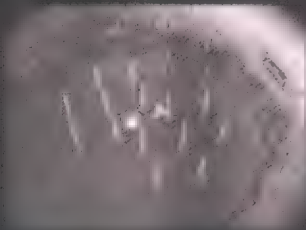
AREA 05-02

バシリアゲート

(パワープラント)

▶Chapter 05 [P.91]

遭ネフティス追擊的區域。這裏發電廠林立，將電力供給ゲート。發電廠上部類似採光版的東西，在與ネフティス交戰時，最好用來代替盾。



記號	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	ネフティス	5/4/3/2

AREA 06

バシリア市街地

▶Chapter 06 [P.92]

バシリア的市街地。在環境嚴苛的火星，人們集中一起生活著，建築物的破壞當然關係著人類的生死，所以在スパイダー殲滅戰，要注意誤射。

記號	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	スパイダー×3	3/2/1/1
B	スパイダー×3	3/2/1/1
C	スパイダー×3	3/2/1/1
D	スパイダー×3	3/2/1/1
E	スパイダー×3	3/2/1/1
F	スパイダー×3	3/2/1/1
G	スパイダー×5	3/2/1/1
H	スパイダー×5	3/2/1/1
I	スパイダー×4	3/2/1/1
J	スパイダー×4	3/2/1/1
K	スパイダー×3	3/2/1/1
L	スパイダー×4	3/2/1/1
M	スパイダー×4	3/2/1/1
N	スパイダー×4	3/2/1/1

※スパイダー從各出現地點向西移動。
※地圖上的S記號，表示回復輔助計量的[illegible]「サブエナジー」!



AREA 07

トンネル内部

▶Chapter 07 [P.93]

鐵道用的隧道，是從バシリア到外部的移動手段，不但狹窄而且沒有遮蔽物的隧道內部，雖是非常難戰鬥的場所，但相反的可多利用壁來增加效果。



記號	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	ナリタ×3	4/3/2/1
B	最後尾車両	?/?/?/?
	ハーミット×6	?/?/?/?
	ハーミット×6	?/?/?/?
C	サイクロプス×4	4/3/2/1
D	4両目車両	?/?/?/?
	ハーミット×6	?/?/?/?
	ハーミット×6	?/?/?/?
E	ナリタ×4	4/3/2/1
F	3両目車両	?/?/?/?
	ハーミット×6	?/?/?/?
	ハーミット×6	?/?/?/?
G	サイクロプス×4	4/3/2/1
H	2両目車両	?/?/?/?
I	サイクロプス×3	5/4/3/2
	ナリタ×3	5/4/3/2

※各車輛的砲台在護衛的©F全滅時起動。
※ハーミット在車輛的砲台起動後，1秒後、8秒後飛來。

AREA 08-01

エネルギー施設
(上部)

▶Chapter 08 [P.94-95]

與ネフティス・アージェイト連戰的區域。這是用來供給能源給アーマーン的設施。若是破壞天井與地板的間壁，即可移動到上下的2層。



配置	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	ネフティス×1	6/5/4/2
B	クラッド×6	6/5/4/3
C	クラッド×6	6/5/4/3
D	クラッド×6	6/5/4/3

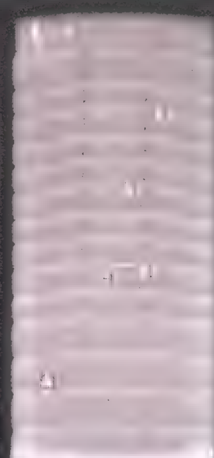
※クラッド配置於圓周上。

AREA 08-02

エネルギー施設
(全体図)

▶Chapter 08 [P.95]

從落下的設施下部朝向上部出口。最下層有灼熱的溶岩滯留，若是掉下去就完蛋了。立足點容易受破壞，在放置アージェイト的場合有必要考慮。



配置	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	ラプター×2	3/2/1/1
B	マミーヘッド×2	3/2/1/1
C	マミーヘッド×1	3/2/1/1
D	ラプター×2	3/2/1/1
	クラッド×1	4/3/2/1
E	ラプター×2	3/2/1/1
	クラッド×1	4/3/2/1
F	ラプター×2	3/2/1/1
	クラッド×1	5/4/3/2
G	ラプター×2	5/4/3/2

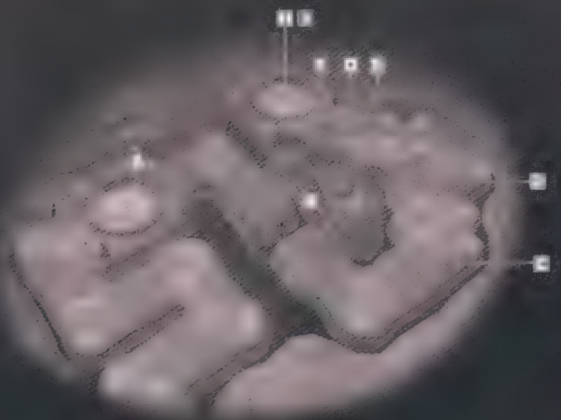
※持有解除A的某個黃色範圍的鑰匙。
※B在打倒持有A鑰匙的敵人後出現。
※持有解除B的某個黃色範圍的鑰匙。
※C、D在打倒持有B鑰匙的敵人後出現。
※E、F在打倒D的クラッド後出現。
※G發來ジェフティ的周邊，若全滅時難易度在H以上的話，5秒後再出現，N以下的話，則4.5秒後再出現。最初是發生在A全滅後。

AREA 09

エアーズクリフ

▶Chapter 09 [P.96]

連接通往ロイド住處之要塞都市的唯一道路，透過他的手，設置了多數的防衛機構，如果不提高警戒，將會受到攻擊而受損傷。



配置	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	マミーヘッド×2	5/4/3/2
	サイクロプス×2	3/2/1/1
B	シーカー×70	?/?/?/?
C	モスキート×30	?/?/?/?
D	モール×8	?/?/?/?
E	モール×8	?/?/?/?
F	モール×8	?/?/?/?
G	モール×8	?/?/?/?
H	クラッド×1	6/5/4/3
	ラプター×3	5/4/3/2
I	クラッド×4	5/4/3/2

※H全滅時I出現※

AREA 10-01

要塞都市

▶Chapter 10 [P.97]

ロイド住的要塞都市。地表部的都市除了入口的カモフラージュ，也好像有作為實驗設施的功能。因為建築物內無人，所以最好是利用為遮蔽物。

配置	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	レオパルド×4	6/5/4/3
B	ラプター×2	6/5/4/3
	マミーヘッド×2	6/5/4/3
	セラー×1	5/4/3/2
C	スパイダー×6	3/2/1/1
D	マミーヘッド×2	6/5/4/3
	レオパルド×2	6/5/4/3
E	ラプター×3	6/5/4/3
F	砲台×4	?/?/?/?
G	砲台×4	?/?/?/?
H	砲台×4	?/?/?/?
I	レオパルド×3	6/5/4/3
J	マミーヘッド×3	6/5/4/3

※D在C全滅後出現
※I在E全滅後出現
※J在I全滅後出現



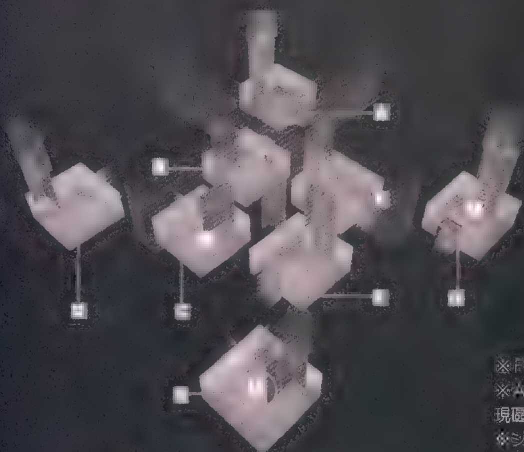
AREA 10-02

要塞都市

(B1F)

▶Chapter 10 [P.97]

從都市地上部，可以利用電梯進入的區域，因為是沒有任何東西的大空間，所以推測本來是倉庫，也是可以取得メタトロン的場所。



配置	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	スパイダー×5	3/2/1/1
B	ラプター×2	6/5/4/3
	シーカー×14	?/?/?/?
	シーカー×14	?/?/?/?
	シーカー×14	?/?/?/?
C	ラプター×4	6/5/4/3
D	マミーヘッド×4	6/5/4/3
E	レオパルド×3	5/4/3/2
	マミーヘッド×3	5/4/3/2
F	レオパルド×4	4/3/2/1
	セラー×1	6/5/4/3
G	スパイダー×5	3/2/1/1
	マミー×3	5/4/3/2
H	ラプター×3	6/5/4/3

※F的レオパルド每一被擊破就由セラー補充。
※A的出現區域與C的出現區域、B的出現區域與H的出現區域、E的出現區域與G的出現區域，各自連結著。
※ジェフティ出現的位置不同，究竟是搭電梯降到各房間，還是從別的房間來的，並未揭載。

AREA 11-01

要塞内部

(第1～3層)

▶Chapter 11 [P.98]

ロイド等待著的往最下層延續的地下機体，無人オービタルフレーム守備著。起動設置於壁面的巨大旋轉軸，若被挾住，一擊就被破壞了。



配置	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	クラッド×1	7/6/5/4
	サイクロプス×2	7/6/5/4
B	マミーヘッド×2	7/6/5/4
C	ラプター×3	7/6/5/4
D	スキャナー×4	?/?/?/?
E	ラプター×3	7/6/5/4
F	マミーヘッド×3	7/6/5/4
	クラッド×1	7/6/5/4
	サイクロプス×2	7/6/5/4
	スキャナー×4	?/?/?/?

配置	ENEMY	LV[V/H/N/E]
G	サイクロプス×3	7/6/5/4
	砲台×4	?/?/?/?
H	クラッド×2	7/6/5/4
I	クラッド×1	7/6/5/4
	マミーヘッド×2	7/6/5/4
	セラー×1	7/6/5/4
	砲台×4	?/?/?/?

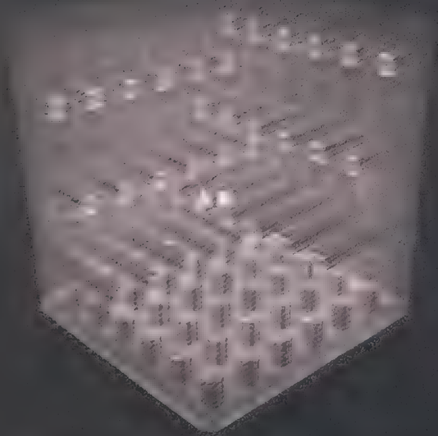
※C在A及B全滅後出現，上昇到ジェフティ周邊。
※I的マミーヘッド與クラッド，每一被擊破就由セラー補充。

AREA 11-02

要塞内部
（地下層）

▶Chapter 11 [P.99]

變成與インヘルト・アヌビス連戰，ロイド是進行各種機体實驗的空間，多數的シャフト存在致使移動困難，當遮蔽物則不困難。



記號	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	インヘルト	8/7/6/5
B	アヌビス	10/9/8/6

※B在A的戰鬥後出現，這時ジェフティ的位置也再配置

AREA 12

バシリア上空

▶Chapter 12 [P.100]

因為沒有什麼遮蔽物，所以能自由行動，與オービタルフレーム交戰時，最好是以戰艦的本体代替壁，手前的2隻堅持進路，後面的3隻移動。

記號	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	モスキート×15	?/?/?/?
B	戦艦	?/?/?/?
C	モスキート×20	?/?/?/?
D	戦艦	?/?/?/?
E	モスキート×15	?/?/?/?
F	戦艦	?/?/?/?
G	マミーヘッド×2	5/4/3/2
H	戦艦	?/?/?/?
I	マミーヘッド×2	5/4/3/2
J	戦艦	?/?/?/?
K	ラプター×2	5/4/3/2
L	ラプター×2	5/4/3/2
M	マミーヘッド×2	5/4/3/2
N	ラプター×2	5/4/3/2
O	ザカート×1	10/9/8/7

※K在擊沈1艘戰艦後出現
※L在破壞2·4個戰艦的雷射砲台後出現
※M在擊沈2艘戰艦後出現
※N在擊沈3艘戰艦後出現
※K以後往ジェフティ的周邊飛來
※O在擊沈所有的戰艦後出現，這時剩餘的敵人也消滅，ジェフティ的位置再配置。

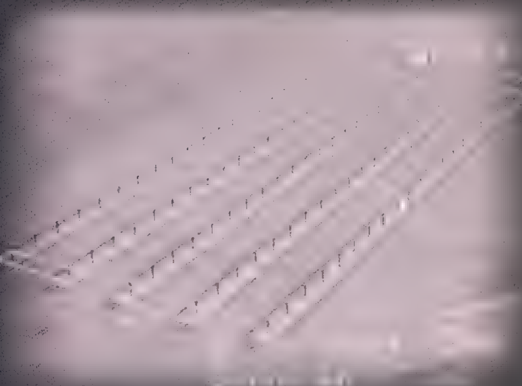


AREA 13-01

アーマーン突入口

▶Chapter 13 [P.102]

變成與大量的敵機戰鬥。アーマーン的入口前，是廣闊的平野，地上建有多數的塔，因為等於沒有遮蔽物，所以容易使用射擊兵器或輔助武器。



配置	ENEMY	LV(V/H/N/E)
A	ラプター	1/1/1/1
	ナリタ	1/1/1/1
	レオパルト	1/1/1/1
B	ラプター	1/1/1/1
	ナリタ	1/1/1/1
	レオパルト	1/1/1/1

※敵機數量太多，以致無法計算。
※B在經過一定時間後出現。
※我方的LEV隊打算反擊敵機後一味地前進。

AREA 13-02

アーマーン突入口

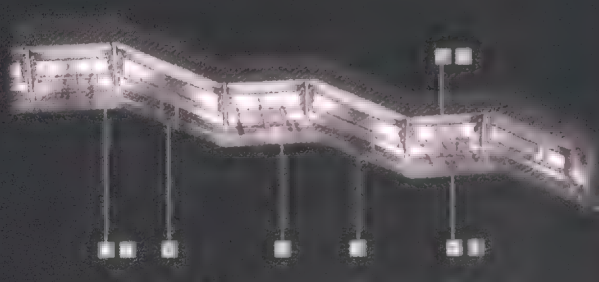
（資材運搬路・前半）

▶Chapter 13 [P.103]

為了將各式各樣的物資搬入アーマーン而作的通路，由多數的オービタルフレーム守備著，塞滿於啟動之起重機的オブジェ，可以作為武器來使用。

配置	ENEMY	LV(V/H/N/E)
A	ラプター×4	5/4/3/2
B	ラプター×4	5/4/3/2
C	マミーヘッド×6	7/6/5/4
D	サイクロプス×4	7/6/5/4
	モスキート×?	?/?/?/?
E	サイクロプス×3	7/6/5/4
	マミーヘッド×3	7/6/5/4
F	スパイダー×3	3/2/1/1
G	スパイダー×3	3/2/1/1
H	スパイダー×3	3/2/1/1
I	スパイダー×3	3/2/1/1
J	サイクロプス×3	7/6/5/4
	マミーヘッド×3	7/6/5/4

※A全滅後B出現
※F、G全滅後，H、I出現。H全滅後J出現。



AREA 13-03

アーマーン突入口
（資材運搬路・後半）

▶Chapter13 [P.103]

資材搬運路的下層部分，地形方面和上層部分相同沒變化，因空間廣故容易行動，只是要稍為使用壁的戰鬥不易進行，也可利用柱子或地面的段差。



配置	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	スキャナー×5	?/?/?/?
B	ナリタ×6	7/6/5/4
C	ハーミット×10	?/?/?/?
D	ハーミット×10	?/?/?/?
E	ハーミット×10	?/?/?/?
F	ハーミット×10	?/?/?/?
G	レオパルド×6	7/6/5/4
H	レオパルド×3	7/6/5/4
I	ナリタ×3	7/6/5/4
I	レオパルド×3	7/6/5/4
K	レオパルド×3	7/6/5/4
L	レオパルド×6	7/6/5/4

※C全滅後E出現，D全滅後F出現。
※C、D出現1秒後G出現。
※H全滅後I出現，I全滅後J出現，J全滅後K出現。

AREA 13-04

アーマーン突入口
（Sジェネレータ）

▶Chapter13 [P.103]

往アーマーン的外壁延伸的長通路，從最深處的ジェネレータ，用強力衝擊波等間隔打出，可利用壁面的板狀構造物，一面防衛衝擊波一面前進。



※破壞A的シニ…タジュネレータ後，往裏面時通道打開。

AREA 14

アーマーン内部
（地下スフィア）

▶Chapter14 [P.104]

變成與複製的アヌビス戰鬥的區域，バシリア地下的廣大空間廣敞，有アーマーン的コントロールプラント群，等於沒有什麼遮蔽物，故靠自己回避變得很重要。



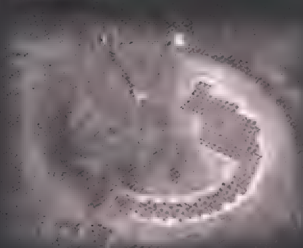
配置	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	アヌビス	10/9/8/6

AREA 15-01

衛星フォボス
（アーマーン表面）

▶Chapter16 [P.106]

內含アーマーン的フォボス表面，從巨大的クレーター內部，突出幾個構造物，其他什麼也沒有，產生龜裂之後，敵機出現。



配置	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	ネフティス×2	3/2/1/1

※

AREA 15-02

衛星フォボス
（アーマーン中樞）

▶Chapter17 [P.107]

中央的動力部吸引人之外，其他什麼也沒有，アーマーン中樞部的壁面，被メタトロン覆蓋著，只要剝下它，就可以用來防禦或攻擊。



配置	ENEMY	LV[V/H/N/E]
A	アーマーン・アヌビス	10/9/8/6

ANUBIS

ZONE OF THE ENDERS

4th

Division

有關バフラム火星鎮壓事件
ジェフティ的行動報告及考察

バフラム火星鎮壓事件ジェフティ的行動流程

Chapter 01 >>>> P.82

- 01-01 與2機ラプター戰鬥
- 01-02 以VR訓練接受欏体的操作說明
- 01-03 迎擊モスキート的編隊
- 01-04 打開回線663通信
- 01-05 去救助伙伴
- 01-06 與敵增援部隊戰鬥
- 01-07 迎擊2機ラプター
- 01-08 與アージェイト戰鬥

Chapter 02 >>>> P.84

- 02-01 進入第1貨物區，殲滅敵人
- 02-02 以VR訓練接受つかみ的說明
- 02-03 進入第2貨物區，殲滅敵人
- 02-04 進入第3貨物區，殲滅敵人
- 02-05 與ネフティス戰鬥
- 02-06 與アヌビス戰鬥

Chapter 03 >>>> P.86

- 03-01 ディンゴ的バイタル與ジェフティ直結
- 03-02 與ティバー會合，取得GEYSER
- 03-03 在A、B區周邊的戰鬥
- 03-04 在C、F區周邊的戰鬥
- 03-05 在D、F區周邊的戰鬥
- 03-06 通過G區到達シューター

Chapter 04 >>>> P.88

- 04-01 到達火星後由ケン入電。確認火星的現狀。
- 04-02 與ビックバイパー戰鬥。取得GAUNTELT
- 04-03 擊破バミリアゲート附近的防衛部隊
- 04-04 取得ミッションファイル後，走向バシリアゲート

Chapter 05 >>>> P.90

- 05-01 為了解除主門的鎖（ロック），要去破壞東側鎖設施
- 05-02 破壞東側鎖設施 取得PHALANX
- 05-03 要去破壞西側鎖設施
- 05-04 破壞西側鎖設施
- 05-05 與ネフティス戰鬥 取得COMET

Chapter 06 >>>> P.92

- 06-01 從ティバース電
- 06-02 在バシリア市街地 殲滅スパイダー

Chapter 07 >>>> P.93

- 07-01 在隧道內部追擊軍用列車 戰鬥後取得DECOY

Chapter 08 >>>> P.94

- 08-01 確認エイトヘッド全滅 侵入能源設施
- 08-02 與ネフティス戰鬥。取得V・CANNON
- 08-03 アージェイト被ヴァイオラ的ＡＩ支配
- 08-04 與アージェイト戰鬥。取得WISP
- 08-05 從能源設施的上部逃脫

Chapter 09 >>>> P.96

- 09-01 跟隨ケン到エアーズクリフ
- 09-02 與ケン前往要塞都市。取得HALBERD
- 09-03 與ロイド通信。到達要塞都市

Chapter 10 >>>> P.97

- 10-01 與都市的敵人戰鬥。搜索進入要塞內部的入口。取得ＭＵＭＭＹ
- 10-02 發現主電梯。下到最下層

Chapter 11 >>>> P.98

- 11-01 進入要塞內部第１層。殲滅敵人
- 11-02 進入要塞內部第２層。殲滅敵人
- 11-03 進入要塞內部第３層。殲滅敵人
- 11-04 進入要塞內部最下層。與インヘルト戰鬥。取得H・MISSILE。
- 11-05 取得強化ジェフティ的程式
- 11-06 與アヌビス戰鬥。逃離要塞

Chapter 12 >>>> P.100

- 12-01 從ケン入電
- 12-02 從レオ入電
- 12-03 在バシリア上空擊滅無敵艦隊
- 12-04 大型OFザカート浮上來。與敵ランナー通信
- 12-05 與ザカート戰鬥。取得F・MINE

Chapter 13 >>>> P.102

- 13-01 到達集結殘存之ＬＥＶ隊的本部
- 13-02 在アーマーン突入口與防衛部隊衝突。強化的程式著床、取得ＯＳＨＩＦＴ
- 13-03 從資材搬運走向最下層
- 13-04 從ケン入電
- 13-05 到達最下層、擊破防衛部隊
- 13-06 破壞ソニックジェネレーター

Chapter 14 >>>> P.104

- 14-01 使用Ｖ・ＣＡＮＮＯＮ消滅アーマーン的シールド
- 14-02 在地下スファア與アヌビス戰鬥
- 14-03 アーマーン開始啟動

Chapter 15 >>>> P.105

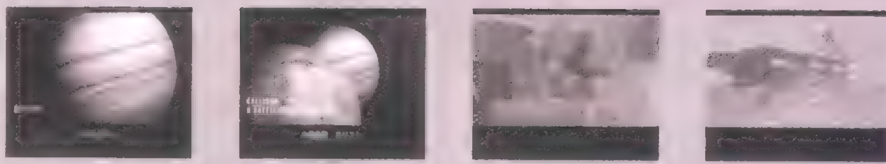
- 15-01 在壓縮空間內與アヌビス戰鬥

Chapter 16 >>>> P.106

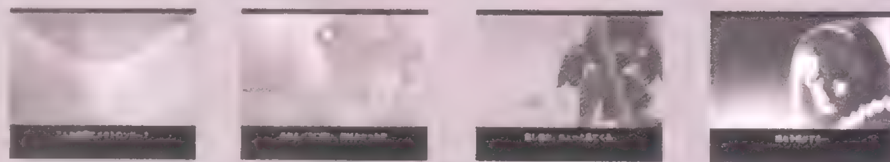
- 16-01 到達衛星フォボス。與アトランティス號通信
- 16-02 アスビス往フォボス落下。再動開始
- 16-03 進入アーマーン中樞

Chapter 17 >>>> P.107

- 17-01 アヌビス與アーマー融合
- 17-02 與アーマーン・アヌビス最後決戰
- 17-03 ノウマン的末日



ディンゴ：到達目的地
アンジー：這種表層會有メタトロン嗎？
ディンゴ：這裏也非常的強。之前的沒有啊！



ディンゴ：我有不好的預感・・・
アンジー：咦？
ディンゴ：オービタルフレーム・・・・！

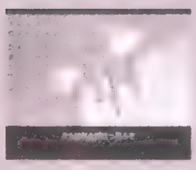


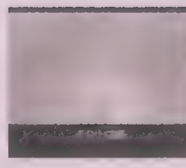
ディンゴ：幹掉ＬＥＶ，他是バフラム人。
アンジー：バフラム是火星的・・・？你知道些什麼吧？
ディンゴ：閉嘴，船要降到溝裏，躲起來。

２１７４年的木星衛星カリスト。在カリスト日夜都有採掘工進行採礦的作業。ディンゴ・イーグリット這個男子還是和平常一樣過日子。

到達目的地的ディンゴ，和平常一樣下降到今天的採掘地點。可是，他在那裏抓到一種強力的メタトロン反應，於是獨自去調查，這就是到目地的ディンゴ。可是，他到那裏後找到的並不是メタトロン礦石，而是某個コンテナ。他搭乘作業用的ＬＥＶ，下降到コンテナ時，內心有股難以抑制騷動。

後來，侵入內部的他看到的是，不應該出現在這種場所的オービタルフレーム（ＯＦ）。結果，バフラム的軍用艦來襲，ＬＥＶ被バフラム的量產型無人ＯＦ破壞，コンテナ開始往クレバス落下。ディンゴ意外的乘入ＯＦ。



ディンゴ：那是什麼？
アンジー：怎麼啦？
ディンゴ：是落体物，再看一下。






アンジー：ディンゴ！有艘大船正朝向我們・・・・
ディンゴ：到底怎麼回事，アンジー！什麼船？
ディンゴ：是軍用艦？會是バフラム嗎？






エイダ：早安，戰鬥行動開始！
ディンゴ：起動！

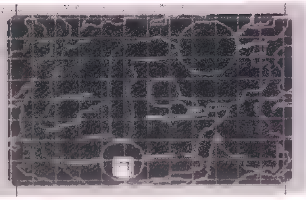
報告頁的看法



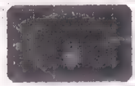
❶ 以本事件的記錄影片為根本，共設定17章。
❷ ジェフティ進行戰鬥的區域全体圖，與前述的「3rd Division」（60頁）對應。
❸ 記載之戰鬥區域的擴大圖。
❹ 將在各章內和ジェフティ一起搭乘者的行動細分化的記載。另外，也依照需要揭載地圖。
❺ 以從ジェフティ回收的戰鬥資料為基礎，記載對付ジェフティ之敵機的方法。有關敵機的詳細資料，請參照前述的「2nd Division」（16頁）。
❻ 記錄影片。從所有記錄中抽出有必要思考的。
❼ 以在章節內發生的事件為根基，進行相關事項的考察。由於相關資料少，故基本上是在從記錄影片可以判斷範圍內考察，因此無法追究詳細的部分，這一點請諒解。

Chapter 01 カリスト

バフラム艦来襲



01-01 ラプター戰



P.64

ジェフティ從コンテナ出現，バフラム的目的據推測是這個機体，當バフラム的ＯＦ到達時，完全是看何者出現而起動的，破壞在此出現的ラプター２機。

戰鬪記錄

搭乘ジェフティ的男性，在該時點沒有接受操作說明，不過，若是操縱習慣，即向ラプター挑戰接近戰。



←向ラプター挑戰接近戰的ジェフティ。

01-02 ＶＲ訓練



經由搭載於ジェフティ的獨立型戰鬥支援機体エイダ的勸說，男性用ＶＲ訓練確認ジェフティ的基本操作，這樣好像暫時可以在戰鬥時充分掌握操作。

01-03 迎擊モスキート



P.64

在難以擊破２機ラプター的ジェフティ面前，這次是出現無人戰鬥機モスキート的編隊。雖然モスキート數量多，但還是並非ジェフティ的對手，全機被擊破。

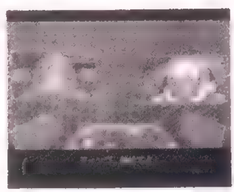
戰鬪記錄

出現的モスキート數量雖多，但耐久力相當低，故使用ホーミングレーザー，就全部擊墜了。



←用ホーミングーザー迎擊モスキート。

01-04 用回線６６３通信



迎擊モスキート後，男性進行通信，從該通信內容判明他的名字，原來ジェフティ的搭乘者是ディンゴ。通信對象是リック，好像原本是在カリスト工作的採掘工。

01-05

去救助伙伴

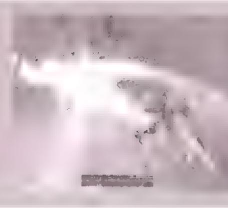


P.64

由於バフラム的軍用艦移動到伙伴那邊，所以ディンゴ好像要去援救伙伴。從バフラム艦出現新ラプター與モスキート，但全部被ジェフティ擊破。

戰鬥記錄

敵軍是ラプター與モスキート的混成部隊，首先以接近戰破壞ラプター，之後用ホーミングレーザー將モスキート一掃而光。



←與ラプター戰鬥中的ジェフティ。

01-06

敵增援與戰鬥



P.64

跟隨エイダ的航行，依賴リックLEV的反應而前進的ジェフティ，由於バフラム的攻擊持續，更從バフラム艦用增援部隊出擊，所以ジェフティ的戰鬥無喘息的機會。

戰鬥記錄

這次也是ラプター與モスキート的部隊，下降的位置接近ジェフティ，因為一但取好距離之後開始迎擊。



←依賴航行前進的ジェフティ。

01-07

迎擊ラプター



P.64

リック的LEV住所，好像是在クレーター。可是，卻被2機ラプター發現而受攻擊。擊退ラプター的壁面，結果與リック的LEV會合。可是，這時往那兒去的OFアージェイト出現。

01-08

アージェイト戰



P.64

ジェフティ與アージェイト戰鬥並擊退，可是由於バフラム艦迫近採掘船，所以，ディンゴ乘入バフラム艦。

戰鬥記錄

バーストショット要用ダッシュ回避，對於ウィスプ，則用ホーミングレーザー迎擊，挑戰接近戰。

Orbital Frame : Ardjet

OF:アージェイト

以高威力的バーストショット（コフィンブラスター），及尾追性能高的ダッシュレーザー（スペレッドウィスプ）為主力。在攻擊時形狀會變化，因為是用特殊的防禦機構固守本体，所以攻擊無效。



Chapter 02 バフラム艦内

過去の因縁



02-01

第1貨物區

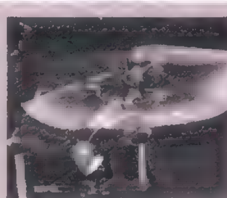


P.64

バフラム的目的不就是ジェフティ嗎？這麼認為的ディンゴ趕緊尾隨アージェイト，乘入バフラム艦。然後侵入第1貨區，在那裏擊破防衛部隊的步行戰車ハイダー、ラプター。

戰鬪記錄

向前方衝刺，一面閃避敵攻擊，一面用ホーミングレーザー牽制，就這樣進入接近戰，給予各個擊破。



←在第1貨物區，與防衛部隊交戰中。

02-02

VR訓練



當ジェフティ侵入第2貨物區後，參考エイダ判斷周圍的狀況後，進行VR訓練。ジェフティ抓住周圍的構造物，可以作為武器來使用。

02-03

第2貨物區



P.64

敵軍出現，配備セラー，セラー好像成為覆蓋門之シルド的鑰匙，如果不破壞就無法向前進。於是ディンゴ抓起附近的構造物揮動加以破壞

戰鬪記錄

從セラー出現的敵機，是モスキーー和ラプター。ジェフティ拉出近身的構造物，然後用該物攻擊、破壞手。



←用拉出的構造物攻擊セラー。

カリスト

自從2067年進行有人探查カリスト，發現有メタトロン的礦脈以來，已動員多數人員，表層的冰成為木星圈貴重的水資源，在底層採掘出メタトロン，由於木星的衛星位於邊境，所以採掘工有各式各樣的人，在嚴酷環境工作的伙伴之間，似乎不太彼此過問，這大概是為了生活大家所形成的默契吧！

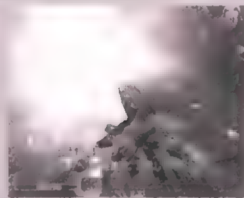
02-04
第3貨物區

P.64

擊破第3貨物區的守備隊，侵入前面到艦的舷側。看著遠離之木星的ディンゴ，確信バフラム的目的就是ジェフティ。「要交換乘入嗎？」對於エイダ的問話，他回答說：「我不想讓伙伴捲入。」

戰鬥記錄

將強力的マミーヘッド抓住之後，以回轉投擲，最初破壞遠距離的攻擊，之後再擊破ラプター。在敵機再現之前，利用構造物攻擊セラー並破壞。



↑使用マミーヘッド感到棘手的接近攻擊，先予以擊破。

02-05
ネフティス戰

P.65

正打算前進時，門緊閉著，變成與ネフティス戰鬥，可投擲構造物阻止其行動。之後，引起共鳴反應，エイダ報告アヌビス的存在。

戰鬥記錄

由於能源彈，ブレード皆無效，所以要投擲構造物給予損傷，使之不能行動。

Orbital Frame : Nephtis

OF:ネフテェス

因為機體周邊有ミールド展開著，所以ホーミングレーザー或ショット完全不能用。

ネフテェス的攻擊法有ショット、ダッシレーザ（雷射）、バーストブレード、コンボスマッシュ。



02-06
アヌビス戰

P.65

更往前進時，那裏有アヌビス在等著，可是，搭乘著ノウマン與ディンゴ，好像有什麼關係。ディンゴ降下ジェフティ。

戰鬥記錄

以用ホーミングレーザー牽制之後的接近戰為主体而戰，但因機体性能很差，故一定是失敗的。

Irregular Orbital Frame : Anubis

イレギュラーOF:アヌビス

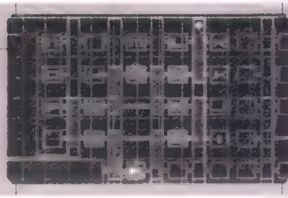
アヌビス的攻擊只有バーストショット和接近攻擊，他可以用超高速移動的ゼロシフト，來閃避我方的遠距離攻擊，所以若想給予損傷，大概只能用接近戰了。



Chapter 03 ダイモスステーション

敵陣からの脱出

從敵陣逃出



03-01

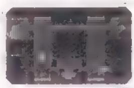
ディンゴ甦醒



雖然２個月之間沒有記錄，不過確認搭乘者ディンゴ有異變。他好像不知因為什麼事而得重病，現在他的バイタル是靠ジェフティ的動力來行動的。

03-02

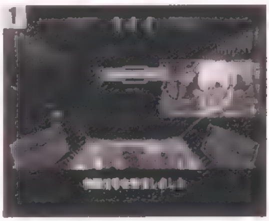
搜索テイパー



P.66

從ダイモスステーション逃脫的ディンゴ，收到求救信號（畫面１）找出不能行動的男子テイパー，取得ゲイザー之後（畫面２），將他帶到シュータ

1



2



03-03

A、B區圍捕



P.66

在A、B區雖然沒有敵機，但是在A與B區之間的通路，則有配備サイクロプス和モール。在A區與C區之間的通路，則配有ラプタ

戰鬥記錄

由於テイパー機被狙擊，所以利用連絡區域的細通路降下之後，與敵機交戰，也要使用ゲイザー阻止敵機的行動。



↑迎擊狙擊テイパー機的敵機。

火星的狀況

火星上有１６個カウンティ存著，都由聯合宇宙軍統治，不過，從這次事件的半年前，バフラム軍便開始用武力鎮壓火星。這種火星對地球的解放運動，只是表面化的事情，當然，聯合軍試著拼命抵抗，可是オービタルフレーム和ＬＥＶ的性能差異，就已決定成敗了。結果，火星圈落入バフラム的手中。

03-04

C、E區周邊



P.66

C區也沒有敵機存在，但C區與E區之間的通路，有配備サイクロプス和モール。E區有配備マンタ，E區與D區間的通路，則有配備ラプター。

戰鬥記錄

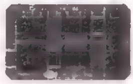
對於モール，要盡早發動攻擊使之反應，再用防禦阻擋。對於サイクロプス、ラプター，則用ゲイザー阻止其行動，再用接戰給予各個擊破。



↑用防衛阻止モール。

03-05

D、F區周邊



P.66

D區有配備スキャナー4基、F區有配備スキャナー4基和マンタ、D區與F區間的通路有配備サイクロプス和セラー。F區與B區間的通路，則配備サイクロプス和ラプター。

戰鬥記錄

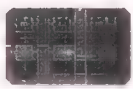
各區的スキャナー即使破壞設置的柱子，也可以破壞。在D、F區間的通路，用ゲイザー阻止サイクロプス時，破壞セラー。



↑優先攻擊セラー。

03-06

G區、シューター周邊



P.66

在G區有配備サイクロプス和スキャナー6基。到達シューター時，續有ラプター的增援追擊而來。為了讓テイバー安全地逃離，ジェフティ迎擊ラプター。由於ラプター組隊時會變強力，所以要優先攻擊コマンダ 將ラプター全機擊破後，這次換ネフティス追追而來。ディンゴ說：「說到AI，我就不想和ヴァイオラ戰鬥了。」，說完便搭乘ジェフティ飛向火星了。

戰鬥記錄

在G區要一面注意スキャナー，一面先擊破サイクロプス，用つかみ投げ從コマンダータイプ破壞。

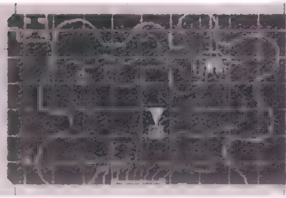
可是，為什麼バフラム要以「武力鎮壓」火星的カウンティ呢？那是因為數年前的事件所引起的，火星的鷹派掘起，發生襲擊地球事件。

可是，在這同時有火星的別種勢力介入，致使計畫終告失敗。要與地球戰鬥，首先必須統一火星圈，這是バフラム提出來的結論，換句話說，對バフラム而言，最大的障礙是相同的マーシャン和平主義者。

Chapter 04 火星荒野

火星への帰還

到火星



04-01

從ケン入電



平安地逃出ダイモスステーション而到達火星的ジェフティ，在那兒收到ケン的通信，內容是指示今後的行動，但驚訝於火星之荒廢的ディンゴ立刻打斷，要求說明火星現在的狀況。

04-02

ビックバイパー出現



P.67

與ケン的通說中，ディンゴ再確認現在的火星狀況，然後ビックバイパー便急襲而去。可是，在戰鬥最激烈時，エイダ有所反應——「是你啊！レオ・ステンバック」成功地解開誤會的ディンゴ，從レオ口中得知已灌入エイダ之方程式的事。レオ將ガントレット交說ディンゴ後離去。

戰鬥記錄

在飛行形態時用ホーミングレーザー，通常狀態時用ショット防禦之後，使用バースト斬り。

NEW LEV : Vic Viper

新型LEV:ビックバイパー

具有機動性非常高的飛行形態，以及反覆快速接近攻擊的人型形態兩種模式的可變型ＬＥＶ。尤其在飛行形態時，除了用威力高的バーストショット（リップルレーザー）、ショット(レーザー）攻擊以外，也可以使用オプション之類的特殊機能。

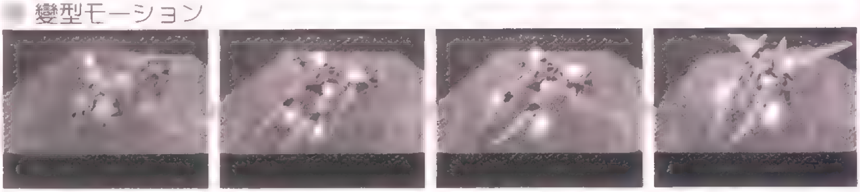
■ 飛行形態



■ 人型形態



■ 變型モーション



↑一面將機体仰向，一面將腳伸到前方的變形，背後的ブースター朝向後方，手腕變成バランサー。

04-03

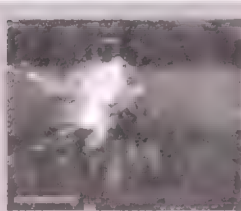
與敵防衛部隊戰鬥

P.67

レオ離去後，收到ケン的通信，說要進入バシリアカウンティ的領土的話，必須從溪谷內的ゲート侵入。可是，才開始移動ジェフティ，立刻受到バフラム防衛部隊襲擊，出現的ＯＦ雖是新型的量產機，但苦戰一下即可擊退。

戰鬥記錄

由於体撞攻擊強力，所以要在不被包圍下，利用衝刺取好間距，再用ホーミングレーザー牽制。對於從遠距離的体撞，可驅使バーストショット應戰。



↑也使用ガントレット，使ナリタ撞壁。

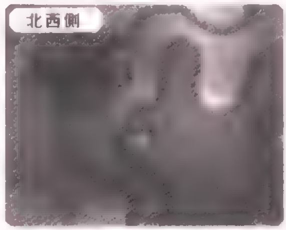
04-04

前往バシリア領ゲート

成功地迎擊出現在溪谷的バフラム防衛部隊的ジェフティ，朝向位於溪谷的バシリア領ゲート死去。可是，從戰鬥中被破壞的岩石裏，發現「ミッションファイル」。再搜索那附近又發現另一個。這２個「ミッションファイル」的位置，如右圖所示。一個在西北方的メタトロン附近之岩石中。另一個在南鐵橋下發現的。ジェフティ取回這２個ファイル後，侵入ゲート。



ミッションファイル配置





レオ與エイダ

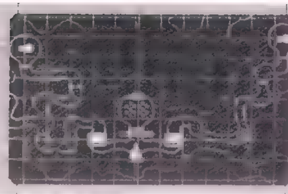
是現在ビックバイパー之飛行員的レオ・ステンバック，在「アンティリア襲擊事件」時，搭乘ジェフティ去尾追撤退的バフラム部隊。這時，只是一個民間人的レオ，要靠已成為バフラム之捕獲對象的ジェフティ，也就是與エイダ協力，突破重重的難關。在這個程中，他與ＡＩ－エイダ之間產生牽絆的關係，這是因為エイダ有形成類似人格的東西，讓レオ有如同與人接觸時同樣的親近感，而エイダ也想要這種感覺。對レオ而言，或許エイダ並非只是個ＡＩ，而是更不同的「什麼」，那是簡直像人的エイダ吧！雖然形成的程式不明，但一定是メタトロン電腦的可能性之一！



Chapter 05 バシリアゲート

バシリア侵入

侵入バシリア



05-01

門(ゲート)東側



P.67

要打開主要的門，就必須破壞2個鎖住的設施，ジェフティ從敵少的東側進攻，通路上有3個小門，有配備ラプター、マミーヘッド、サイクロプス、ハープーン、シーカー、セラー。

戦闘記録

利用通路的狭小，用コンボスマッシュ讓敵機撞壁，另外，也要併用從斬攻擊的つかみ投げ，以ガントレット追擊等等擊破。



↑為了解開鎖，先走向東側。

05-02

破壞東側門鎖(ゲートロック)設施



P.67

越過3個門，發現主門有上鎖的設施，用ショット破壞，2個鎖的其中之一已卸下，但在這同時，マミーヘッド的部隊出現，將之擊滅取得ファランクス後，走向西側的設施。

戦闘記録

敵編隊是以コマンダータープ為中心組成隊伍的，要一面防禦ホーミングレーザー，一面接近。用從つかみ的回轉投げ，先破壞コマンダータイプ，之後再將殘留的敵機各個擊破。



↑以コマンダータイプ為中心集中火力的敵編隊。

05-03

門西側



P.67

在西側有設置4個小門，門的守備有配置ラプター、マミーヘッド、サイクロプス、スキャナー、モスキート（畫面1）。在最深處的門有配備セラー。

1



2



05-04

破壞西側門鎖設施



P.67

和東側同樣，破壞主門的鎖設施。這時，雖解開了主門的鎖，但敵隊伍也在這裏出現。出現的サイクロズス敵隊很強力，ジェフティ陷入苦戰，最後仍予以擊破，然後走向主門。

戰鬪記錄

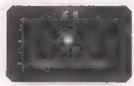
敵組成隊伍後，以集團方式挑起接近戰，危險極了，這時用ホーミングレーザー防衛之後，再用つかみ，回轉投げ將其他敵機捲入，先擊破コマンダータイプ。



↑破壞這個設施，解除門鎖。

05-05

ネフティス戰



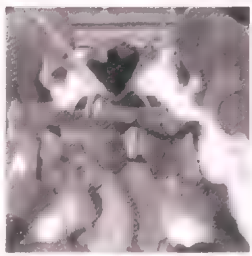
P.68

破壞鎖設施，通過主門的ジェフティ，侵入門的威力設備。可是，背後的門被鎖住，受到ネフティス的襲擊。ジェフティ利用附近的構造物迎擊，但還是被ネフティス捕捉，就這樣被帶到バシリアア領內。在那裏，利用周圍舖張的エネルギーフィールド擊退敵人，取得コメット。

Orbital Frame : Nephtis

OF:ネフティス

實質上，這是與ネフティス初次真正的戰鬥，ネフティス在遠距離用バーストショット（バドスラスト）、ダッシュレーザー攻擊，在近距離則用ブレード的連續斬、或バーストブレード攻擊。



戰鬪記錄（前半戰）

抓住附近的構造物等待機會，只防衛バーストショット（バドスラスト），之後用コンボスマッシュ給予損傷。



↑防衛体撞之後，用コンボスマッシュ撞壁追擊。

戰鬪記錄（後半戰）

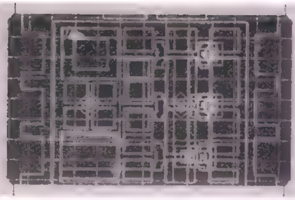
用衝刺閃避バーストショット（バドスラスト），在エネルギーフィールド激鬥後，用バーストショット攻擊。



↑使用バーストショット一口氣給予損傷。

Chapter 06 バシリア市街地

市街地の戦闘



市街地的戰鬥

06-01 從ティパー入電



擊退ネフティス侵入民間居住區的ジェフティ，從テイパー那兒取得ベクター キャノン，並且收到通信，得知エイトヘッド小隊的居所。テイパー從這裏走向那裏。

06-02 在市街地的戰鬥

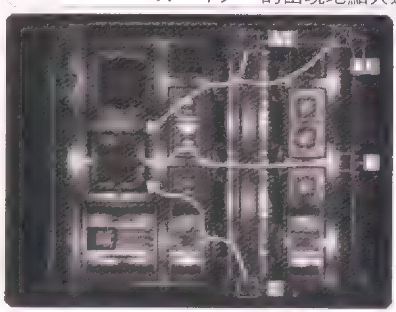


與テイパー交談中發生爆炸，スパイダー開始與聯合宇宙軍的LEV隊戰鬥，ジェフティ為了抑制損害，掃討スパイダー並加以殲滅。之後，レオ與テイパー進行通信。

—戰鬪記錄—

用3發コンボスマッシュ抑止攻擊的敵機，由於ホーミングレーザー有誤射的可能，所以不使用。對於聯合宇宙軍的LEV，可使用ゲイザー封鎖行動，抑制建築物受損害。

スパイダー的出現地點與進行路線



出現順	出現	區域機數
1	A1	3機
2	A1	3機
3	B	3機
4	A1	3機
5	A1	3機
6	[illegible]	3機
7	A2	5機
8	C	5機
9	A1	4機
10	B	4機
11	C	3機
12	A2	4機
13	B	4機
14	C	4機

バシリア和地球圈

因バシリア市街地的戰鬥，ディンゴ與ストーム中隊長交談之際，這個隊長將バシリア的人們叫做「廢物」。從這件事也可得知，對地球圈的人們而言，不只是バフラム、就連反地球色彩強烈的バシリアカウンティ的人們，都被視為不該存在的。可是，由於不限於バシリア，住在火星的人們，對地球方面有差別意識，因而忘不了對地球圈所產生的反感。也就是說，バシリア人們內心所追求的，想必也是希望有一天能叫地球圈的人們「人渣」吧！

Chapter 07 トンネル内部

仲間の危機

伙伴的危機



07-01



>>>> P.68

追擊軍用列車

在バシリア市街地的戰鬥後，根據與テイパー的通信，判明他們的居所是在バフラム。正在通信當中，バフラム的軍用列車通過バシリア市街地，ディンゴ判斷敵軍打算從列車的目的地襲擊テイパー他們，於是發動ジュフティ的追擊軍用列車。在狹窄的隧道內戰鬥，一面苦戰一面成功地阻止了列車。

戰鬥記錄

附於列車各車廂的護衛OF，要用つかみ投げ或コンボスマッシ排除。列車的砲台則用カントレット攻擊。



←用回轉投げ排除護衛的OF。



←ガントレット貫通砲台而命中。



←在時間內擊破前頭車廂。

考察バシリア仲裁的等級評價

將出現在バシリア市街地的スパイダー全部掃光，戰鬥結束後，根據エイダ做出戰鬥結果的評價。根據當事者取得的エイダ相關資料，從バシリア市街地的建築物損壞率、民間人的生存率、聯合宇宙軍的LEV生存率，從這3種要素算出這個評價。算出的戰鬥結果，從3個項目做綜合性的判斷，想必要根據以下的問答而來的，在戰鬥開始之前，エイダ問：「建築物與LEV哪個優先？」，搭乘者ディンゴ回答：「都可以」(どつさもだ)。ディンゴ的評價結果是S級。

■ バシリア仲裁的評價基準

SSランク 等級

建造物の残存率	100%
民間人の生存率	100%
LEVの生存率	100%

Sランク

建造物の残存率	99%以下
民間人の生存率	100%
LEVの生存率	100%

Aランク

建造物の残存率	99%以下
民間人の生存率	80%以上
LEVの生存率	80%以上

Bランク

建造物の残存率	99%以下
民間人の生存率	60%以上
LEVの生存率	80%以上

Cランク

建造物の残存率	99%以下
民間人の生存率 LEVの生存率	59%以下か 79%以下

Chapter 08 エネルギー施設

過去の亡霊

過去的亡靈



08-01

ＬＥＶ隊全滅



破壞軍用列車的ジェフティ，與テイバー通信，結果ジェフティ感覺內容有異變，趕緊前往會台地點，可是到達時，ＬＥＶ隊不知被誰全滅了。

08-02

擊破ネフティス

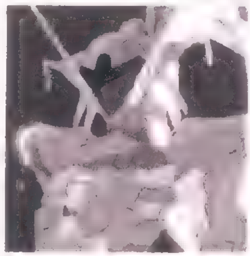


>>>> P.69

為了找出消滅ＬＥＶ隊的敵人，ジェフティ進入能源設施，本以為內部並列著停止的無人ＯＦクラッド，沒想到出現ネフティス。這裏通路狹小又沒有構造物，ジェフティ使用周圍的クラッド代替盾，成功地擊退ネフティス。

Orbital Frame : Nephtis

OF:
ネフティス



不能修復上次戰鬥的損傷，只好用バーストショット（バドスラスト），與ダッシュブレード、ブレード攻擊。

戰鬥記錄

因沒有構造物，故只好抓住周圍的クラッド，來防衛バーストショット（バドスラスト），再用コンボスマッシュ反擊。



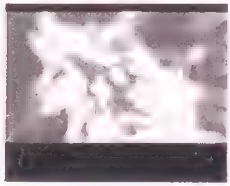




↑為使ネフティス的シールド無效化，ジェフティ用クラッド當作盾。

08-03

不能制壓アージェイト



雖然擊破了ネフティス，但テイバー得知他仍在バフラム。這時アージェイト登場，在意識向著テイバー的瞬間，ヴァイオラ的ＡＩ乘取アージェイト。

08-03

消去ヴァイオラ的ＡＩ



P.69

ヴァイオラ的ＡＩ用乘取的アージェイト，襲擊ジェフティ，ジェフティ趁排拒ブレード的空隙，抓住アージェイト消去ＡＩ。

戰鬪記錄

ブレード以外的攻擊，用防禦或回避阻止，而配合ブレード攻擊彈飛出去掌握空隙攻擊。

Orbital Frame : Ardjet

OF:アージェイト

在カリスト對峙時同等的性能，アージェイト使用的攻擊有バーストショット（コフィンブラスター）、ダッシュショット（スプレッドウィス）、つかみ攻擊（ポルスター）、ブレード。



08-04

從能源設施逃出

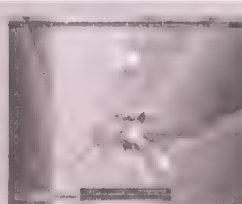


P.69

雖然成功地消去ヴァイオラ的AI，但事實上アージェイト變成不能行動。不過，因設施內發生爆炸，アージェイト因而掉落到最下段。多數的敵OF侵入設施。從アージェイト取得ウィスプ，一面打倒敵機，一面搬運アージェイト，走向最上段。

戰鬪記錄

抓住アージェイト並不能反擊，故要取一定距離再下降，然後用つかみ投げ掃蕩敵機，並趁機運送アージェイト，要採取這個方法。



↑活用輔助武器ウィスプ，用回轉投げ排除敵機。

作為戰鬥ＡＩ的ヴァイオラ

名為ヴァイオラ的フレームランナー，在「アンティリア襲擊事件」的記錄中被確認，屬於バフラム的中隊，被目標Ｂ（ブラボー）也就是ジェフティ捕獲。根據當事者取得的記錄，ジェフティ和搭乘者レオ，3次挑戰都失敗，最後連同機体掉落到木星而失去消息。編入ネフテス的ＡＩ，是抽出有關ヴァイオラ本人之戰鬥能力的部分而作成的。ディンゴ也說她是優秀的人員，若限於戰鬥能力本身，多少都可以再現吧！不過，當然不可能是本人戰場經驗或所培養之判斷力的再現。機体被破壞時，利用トランスプランテション，乘取アージェイ，雖說她的頑強可以形成好的程式，但作為ディンゴ的對策，最後還是被消去。



Chapter 09 エアーズクリフ

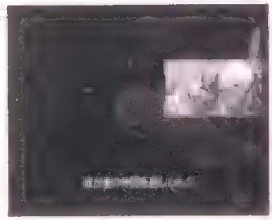
隱者の庵



09-01

從機內談話記錄

ジェフティ為了強化能力，而前往ロイド的住處。ケン乘入ディンゴ與ジェフティ，聽到ディンゴ的バフラム時代的事情。ディンゴ與ノウマン的因緣，終於在此明確了。



09-02

往要塞都市

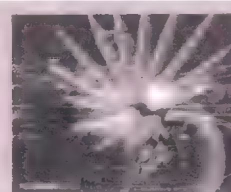


P.70

在エアーズクリフ、ロイド對入侵者設置了許多陷阱，ジェフティ在ケン的ナビゲーション拜託下，前往ロイド的設施，途中與OF戰鬥，取得バルバード。

戰鬪記錄

對於ラプター、マミーヘッド、サイクロプス，可驅使ウィスプ，用回轉投げ擊破。クラッド的話，則用コメット破壞。



←在途中與OF戰鬥的場所有2個地方。

09-03

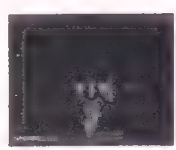
與ロイド通信



當接近ロイド住的設施時，ロイド有通信傳來，他告之ディンゴ說，他已看穿ディンゴ來訪的目的，但想試試ディンゴ的能力，請ディンゴ自己到地下找他，他會等著。

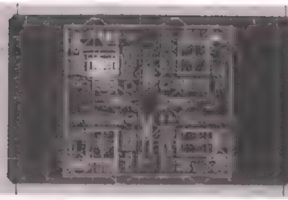
エアーズクリフ

稱為技術者的人種，往往有改變者。ロイド也是其中一人。因為太追求可以埋頭研究的環境，所以不想與他人持有關係，因而總是拒絕他人，可以和他見面的只有他認識的人，或許エアーズクリフ該做的功課是，他自己內心的門檻。



Chapter 10 要塞都市

師の試練



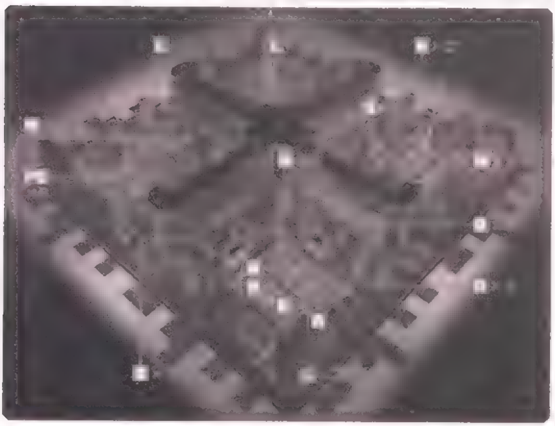
10-01

與都市防衛部隊戰鬥



「讓我看看你的本領吧！」如ロイド所說的，在他的要塞都市，佈署了多數的防衛部隊嚴正以待。ジェフティ一面排除這些部隊，一面探索都市。都市的防衛部隊請參照以下的地圖。

防衛部隊配置図



西北區

LV4 レオハルト×4

東北區

LV4 ラプター×2　LV4 マミー×2

LV3 セラー×1

西南區

LV1 スパイダー×6

▼

LV4 マミー×2　LV4 レオハルト×2

東南區

LV4 ラプター×3　砲台×12

▼

LV4 レオハルト×3

▼

LV4 マミー×2

※表內的下箭頭表示在上面的敵人被破壞時，下面的敵人會出現。

10-02

發現主電梯

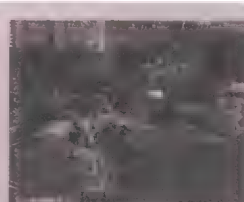


>>>> P.70

ジェフティ一面繞行要塞都市的各個場所，一面尋找ロイド在等待的地下入口。他先殲滅配備於要塞都市各個角落的都市防衛部隊，好不容易找到通往地下深處的電梯。在這個探索途中，在西南區取得マミー。

戰鬥記錄

都市防衛部隊的主力是OF，ジェフティ也是經歷一些苦戰。不過，可以利用存在周圍的建築物，多用回轉投げ予以擊破。



↑在都市待敵的防衛部隊，也有新型的無人OF存在。

Chapter 11 要塞內部

師弟激突



11-01

要塞內部第1層



>>>> P.71

發現通往地下之電梯的ディンゴ，朝ロイド在等待的最下層走去。在這個第一層，與ラプター、マミーヘッド、サイクロプス、クラッド等等的ＯＦ交戰，另外，壁面巨大的シャフト會轉動，要特別注意。

戰鬥記錄

為了不讓轉動的シャフト挾到，要邊攻擊邊移動，控制コンボスマッシュ的使用，多使用ウィスプ抓住敵機之後的攻擊。



↑使用回轉投げ擊破敵機。

11-02

要塞內部第2層



>>>> P.71

將第1層的ＯＦ全滅後，通往第2層的門打開，在第2層有配備ラプター、マミーヘッド、サイクロプス、クラッド的ＯＦ，壁面則有スキャナー。敵機被シャフト挾持、爆炸的畫面也確認。

戰鬥記錄

是因為對シャフト神經過敏嗎？ジェフティ本身沒有下去，而是等待敵機上昇，用ウィスプ強制引誘敵機，再各個擊破。



↑在上部等待敵機而各個擊破。

11-03

要塞內部第3層

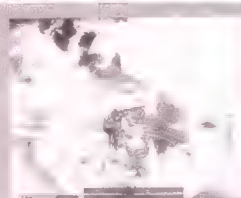


>>>> P.71

和前面一樣，OF全滅後門打開，進入第3層。這裏也和先前一樣，除了有4種相同的OF之外，區域下部有配備セラー、壁面有砲台。和先前不同的是有セラー，要由ジェフティ下降去殲滅敵機。

戰鬥記錄

在這個區域，有配備セラー，因為限於有セラー，敵機才不斷地出現，所以要先閃避敵ＯＦ然後下降，先破壞セラー。



↑首先要破壞セラー。

11-04

インヘルト戰



>>>> P.72

到達最下層時，ロイド搭乘獨自開發的ＯＦインヘルト在等著，他就有關ジェフティ與アヌビス的能力，告之ディンゴ和ケン。

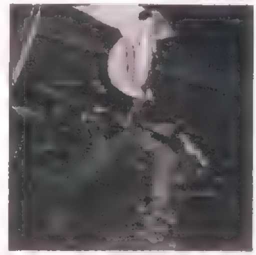
他的說法是：「兩人的機体性能雖然相同，但是用來引出ジェフティ之能力的方程式不足」。

ディンゴ拜託他交出方程式，他卻又說：「我發誓バフラム永遠忠誠，我是不可能背叛的。」說完，師徒兩人對決。ジェフティ苦戰之後得到勝利，並取得ホーミングミサイル。

Orbital Frame : Inhert

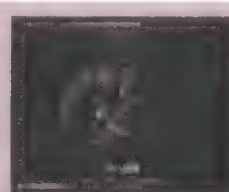
OF:
インヘルト

ロイド做成的試作實驗機，前半因討厭接近戰，而以ショット的攻擊為主來使用。後半則發生デコイ邊使用於接戰。



戰鬥記錄

移動速度快，很難捕，要以衝刺邊移動，邊使用ホーミングレーザー或コメット阻止敵行動。



←後半按照エンダ的指示戰鬥。

11-05

取得強化方程式

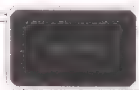


>>>> P.72

ジェフティ在インヘルト勝利，ロイド也平安無事，但有受傷，這樣就無法受取強化方程式了。ケン為了支援ロイド，而前往インヘルト。可是，在轉讓方程式時，ロイド警告說アヌビス的接近。

11-06

アヌビス來襲



>>>> P.72

就在方程式轉送期間，很巧的アヌビス突破天井出現的ジェフティ不想和アヌビス挑戰，於是在ロイド的協助下從地下逃出去。

戰鬥記錄

為了牽制バーストショット，一面射擊ホーミングレーザー，一面用衝刺接近，挑戰接近戰。

Irregular Orbital Frame : Anubis

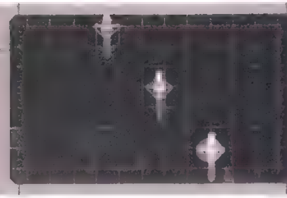
イレギュラーOF:アヌビス

用バーストショット或誘導性能高的ダッシュレーザー牽制，在我方的回避行動中，會用ゼロシフト接近，再用ブレード的連續斬攻擊而來，防禦力高，不太能給予損傷。



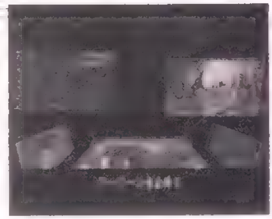
Chapter 12 バシリア上空

バシリア上空戦



12-01

從ケン來電



ケン寫信給逃出來的ディンゴ，他原本並不擔心ケン的，可是ケン說「アヌビス接近了……」，又讓他有點心不安了。ケン最後舉出在カリスト的事件為例說：「一定要阻止アーマーン。」

12-02

從レオ的來電



與ケン通信後，這次換レオ傳來通信，據他說，殘存於バシリア內的ＬＥＶ集結在溪谷，找到通往アーマーン的突入口，回答ディンゴ也會合，趕緊去，出現意外的敵人。

12-03

擊滅バフラム艦隊



>>>> P.72

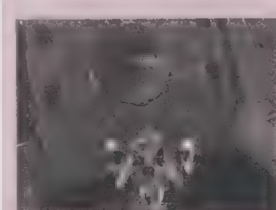
追趕飛行的ジェフティ的敵人，竟然是バフラム所誇示的無敵艦隊。ディンゴ察知敵艦隊的目的，是掃蕩ＬＥＶ隊。他向レオ提出警戒，並決心擊滅敵艦隊。敵戰艦的火力雖強，但原本並不是對ＯＦ用的戰力，故無法捕捉ジェフティ。雖也有ＯＦ的護衛，但他們不是ジェフティ的敵人，バシリア無敵艦隊，以該戰歷擊沈全艦的形式落幕。

戦闘記録

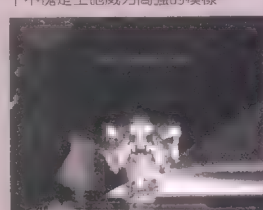
戰艦的主砲威力高強，故要潛入戰艦的下部接近，先破壞主砲，更將艦上的裝甲板全部剝下來並擊沈。



↑不愧是主砲威力高強的模樣。



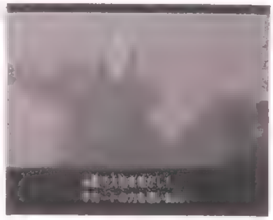
↑通常是破壞此部分而擊沈。



↑剝下所有的裝甲板也好。

12-04

ザカート浮上



ジェフティ將バシリア誇示的無敵艦全滅，接著エイダ警告有新戰艦浮上來，可是，當初被認為是戰艦的這艘大物，是以巨大的雷射燒盡火星地表的大型OF－ザカート。

12-05

ザカート戰

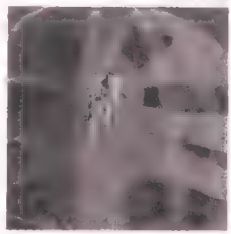

>>>> P.72

浮上來的ザカート，有裝備巨大レザー及放射レーザー，攻擊力壓倒性的強，可是，小轉的ジェフティ潛入懷中，破壞巨大雷射砲。ザカート改變形態，用放射狀レーザー或マグネティックフィールド戰鬥，ジェフティ破壞頭部擊退，取得フローティングマイン。

Lage Type Orbital Frame : Zakat

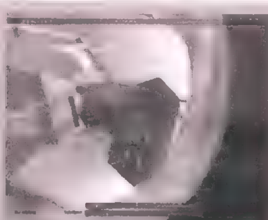
大型OF:ザカート

開始是用巨大レーザ　和レーザー砲一起射擊，再用体撞、放射レーザ　攻擊而來，還會張開シールドオ不會擴大損傷。後半，多用フローテェングマイン或パンチ，阻擾頭部的攻擊。



戰鬥記錄

大口徑的レーザー，用衝刺回避，或是起動ザカート的シールド發生裝置防衛，之後，潛入中心部破壞巨大的レーザー。變形後，一面注意パンチ(拳)，一面用ブレード攻擊頭部。



↑啟動シールド發生裝置・・・



↑防衛巨大的レーザー。

考察 バフラム的軍事力

鎮壓火星的バフラム，在開發OF以前的主力兵器是，和聯合宇宙軍相同的LEV。而且，如ディンゴ所說的，聯合宇宙軍的LEV性能比バフラム的高。之後，バフラム開發OF成功，將之投入實戰後，就比聯合宇宙軍佔優勢了。說OF是假想成LEV的對手而生產的話，一點也不為過。

ジェフティ是優秀的OF，和他比起來，無人量產型OF就太脆弱了。這件事就連實際使用OF的バフラム也認為，用OF同士的戰鬥，實戰資訊根本不足。無敵艦隊或ザカート，如果對手是LEV的話，即可發揮高效果。和ジェフティ戰鬥，被認為有一點勉強。バフラム持有大量的OF卻敗給ジェフティ，想必這也是個要素吧！

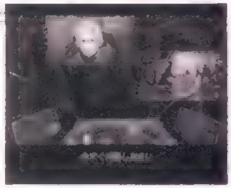
Chapter 13 アーマーン突入口

突入口発見



13-01

共鬥





破壞ザカート的ジェフティ，到達レオ他們集結的溪谷。不過，從知道ディンゴ在バフラム的テイバー那兒，與敵人認識。這時，聯合宇宙軍的戰艦アトランティス號傳來通信，要求引渡ジェフティ。對於這件事，ディンゴ放話說：「我確實是在バフラム，我的朋友也有被你們聯合軍殺掉的。不過，現在我是來阻アーマーン的，你們不也喜歡嗎？我們的目的應該是相同的。不管怎樣想射擊的傢伙就射吧！」結果，LEV隊放下槍，共鬥成立。

13-02

突破防衛線



>>>> P.73

迫近アーマーン突入口時，出現迎擊他們的バフラム量產型無人OF的大編隊，ジェフティ與ビックバイパー守護我方的LEV而奮戰，使多數的我方成功地到達目的地。

戰鬥記錄

為了防止誤射我方機，有效地減少敵機數，不使用レーザー，而是以ホーミングミサイル為主力而戰。



←用ゲイザー回復不能行動的我方機。

在荒野的亂戰等級評價

在荒野的亂戰，戰鬥結束時，エイダ會評價戰鬥結果，畫面所顯示的項目有打倒敵數，到達目的地的LEV數，被破壞的LEV數。而直接與評價有關連的，只有被破壞的LEV數。評價分SS～C5等級，評價基準如右表所示。

■ 在荒野亂戰的評價基準

等級	破壞LEV數
SSランク	0
Sランク	1～8
Aランク	9～20
Bランク	21～32
Cランク	33～39



13-03

前往最下層

>>>> P.73

成功地突破敵防衛線的ジェフティ，由於ロイド給予的方程式好不容易著床，所以他的攻擊力、防禦力都倍增，且取得ゼロシフト，背後的守護就交給レオ他們，自己則從資材搬運路線侵入內部。

戰鬪記錄

敵機有ラプター、マミーヘッド、サイクロプス、モスキート、スパイダー5種，要充分活用ゼロシフト，從コマンダータイプ依順序各個擊破。


↑從コマンダータイプ先擊破。

13-04

ケン的正体

在走向最下層的途中，收到ケン的通信，判斷ノウマン有危險的ケン，說明他為了阻止ディンゴ而打算利用自己的素性和他的經過情形。可是，這時ウマン突然出現，致使通信中斷。



13-05

最後防衛線

>>>> P.74

與ケン結通信後，ジェフティ更往深處前進。雖然那裏有配備ナリタ、レオパルド等新型的無人量產型OF，不過，他們都不是已進化之ジェフティ的對手，不等他們組隊就各個擊破了，就這樣到達最下層。

戰鬪記錄

敵機中也出現コマンダータイプ，用ゼロシフト緊急接近立刻擊破，剩下的敵機也用ゼロシフト給予奇襲，再用コンボスマッシュ成功地各個擊破。


↑用ゼロシフト發動奇襲。

13-06

破壞ジェネレータ

>>>> P.74

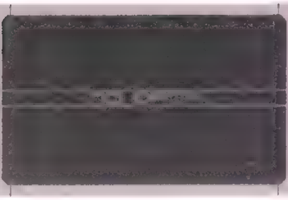
在ジェフティ面前，出現巨大的裝置，那是以一定間隔產生強烈的衝擊波的ソニックジェネレータ。ジェフティ用壁面的板狀構造物當作盾，一面防衛衝擊波一面前進，成功地破壞裝置。



Chapter 14 アーマーン内部

アヌビスの罠

アヌビス的陷阱



14-01

消滅シールド

ジェフティ破壞了ソニックジェネレータ後，到達アーマーン壁面。這時，レオ也到達那裏，ジェフティ用ベクターキャノン消滅シールド，然後侵入裏面。



14-02

地下スフィア



>>>> P.75

ジェフティ所侵入的內部，並沒有所謂要塞的氣氛。「這裏不是アーマーン」ディゴ正如此感悟時，アヌビス出現。

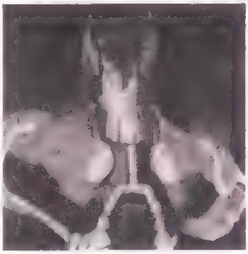
戰鬥記錄

一面用ショット牽制アヌビス的バーストショット，一面使用ゼロシフト，再以コンボスマッシュ給予損傷。

Irregular Orbital Frame : Anubis

イレギュラーOF:アヌビス

在此戰鬥的アヌビス不是原創的製造品，雖然ゼロシフト可以使用，但機体的零件不充足，只能使用ショット、ブレード、バーストショット這3種攻擊。



14-03

アーマーン啟動

「感覺有什麼奇怪的」，ディンゴ在與アヌビス戰鬥中，有種不祥的感覺。這時，レオ的ビックバイパー出現，開始反擊アヌビス。雖然ビックバイパー反覆施出激烈的攻擊，但背後又有1機アヌビス出現，要壓制ビックバイパー（畫面1），原來第1機是仿造品。ディンゴ突然站在アヌビス面前，可是，卻突發異變，アヌビス啟動アーマーン，使フォボス的ウーレンベックカタパルト飛向火星的バシリア，因此，ジェフティ受到激烈的損傷（畫面2）。

1



2



Chapter 15 圧縮空間内

圧縮空間での対決

在壓縮空間的對決

15-01

アヌビス戰

>>>NO DATA

追殺アヌビス的ジェフティ損傷深重，可以使用的武裝只剩ブレード，防衛也呈不可能狀態。可是，ゼロシフト的可以使用卻使他得救。要對付使用バーストショット和ブレード攻擊的アヌビス，ジェフティ用從ゼロシフト的コンボスマッシュ反擊，成功地擊破。

Irregular Orbital Frame : Anubis

イレギュラーOF:アヌビス

一面用ゼロシフト移動，一面在遠距離用バーストショット，在接近時用ブレード攻擊。ゼロシフト在出現的瞬間，好像會產生若干空隙。



戰鬥記錄

當アヌビス接近時，用ダッシュブレード在間距外反擊。對付バーストショット的方法，請參考畫面。



↑閃避バーストショット之後，發動ゼロシフト，挑戰接近戰。

考察 ノウマン和ディンゴ

火星的獨立與解放，ディンゴ因為贊同此目的而加入バフラム的隊伍。可是，ノウマン繼承了父親的「アーマーン計畫」，因而擁有過大之力。結果，他沈迷於此力，跟隨著バフラム往破壞之路前進。這時，ディンゴ與他的伙伴們便成了犧牲品。不過，也因為有這個機會，ディンゴ下定決心要去除バフラム，這是個事實。結果，變成是阻止ノウマン。換句話說，他也或許必須找到ジェフティ以表明立場。沒有救伙伴而獨自殘存的他，內心充滿無力感，因為他半強制性要戰鬥的是，名為ジェフティ的「力」。雖然得到「力」的目的相同，但使用的方法卻大大的不同。



Chapter 16 衛生フォボス

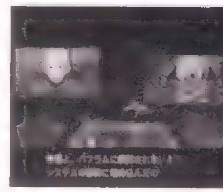
フォボスでの通信

在フォボス的通信



16-01
ジェフティ的使命





在壓縮空間內打倒アヌビス的ジェフティ，更加進化且威力大幅地提昇。於是，帶著レオ和ケン到達フォボス。ディンゴ為了回收這兩人，而與アトランテイス號通信，副長エレナ告訴他說，自爆的方程式被裝入エイダ了。ディンゴ主張「剩下的工作只是破壞アーマーン，所以ジェフティ的自爆沒有必要。」エレナ告之說：「方程式是系統根植於主幹的東西，不可能解除。」這時，アヌビス落到フォボス這裏來了。

16-02
アヌビス再動



「結束了，ノウマン，你也是，バフラム也是」。俯視著落下的アヌビス，ディンゴ如此說道。可是，ノウマン聽了很不爽地放話：「現在才開始呢，ディンゴ」アヌビス從フォボス的龜裂中被吸入アーマー的中樞內。根據アトランテイス號的エレナ說，アーマーン的真力，是將メタトロン的特性利用至最大限的能源收縮。体認到事態嚴重的ディンゴ，結束與エレナ的約定，會追蹤應該阻止アーマーン的アヌビス。

16-03
前往アーマーン



>>>> P.75

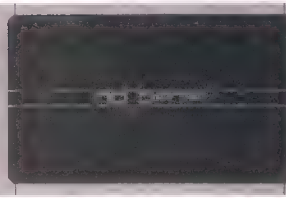
走向龜裂的ジェフティ，面前出現阻止去路的ネフティス複製品，這個ネフティス複製品並不完整，用一擊就可以破壞。ジェフティ追踪アヌビス而侵入龜裂。





Chapter 17 アーマーン中枢

最後の決戦



17-01

アヌビス的真正價值



下降到中樞的ジェフティ，發現企圖與メタトロン融合的アヌビス。「アーマーン與アヌビス融合，可發揮真正的價值。」最後的決戰開始。

17-02

與アヌビス的最後決戰



>>>> P.75

アヌビス靠吸收メタトロン而進化成アーマーン・アヌビス，也因而強化了バーストショット等等。可是，ジェフティ靠強粘性終於戰勝。

戰鬪記錄

一面用ショット擊潰アヌビス的バーストショット，一面接近。用コンボスマッシュ發動攻擊。

Armorn Anubis

アーマーン・アヌビス



一度戰敗的アヌビス與アーマー融合的樣子，バーストショット的誘導性能提昇等級，變得相當危險。而且，ブレード的攻擊力也上昇，攻擊速度本身也若干上昇。

17-03

ノウァン的末日



ジェフティ終於打敗アヌビス。「真想看看螻蟻之輩死的樣子」，對於最後仍頑強掙扎的ノウァン，ディンゴ說「我的伙伴在等著你呢！」然後給予最後一擊。

ジェフティ和アヌビス

ジェフティ和アヌビス的性能相等，不過，被エイダ和アヌビス塔載的デルフィ，被推測其經驗過的戰鬥「質」有差別。ノウァン和ディンゴ技量上雖沒差，但看起來好像ノウァン比較好。在這種情形下，要分出勝負的話，或許只能靠戰鬥機体了。



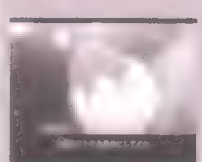


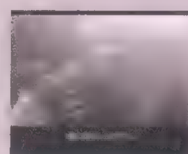

レオ：エイダ…？
エイダ：レオ…？
ディンゴ：使用アヌビス，如果ジェフティ和アヌビス等價的話，他們的起爆力也等價，這個角色比較適合這傢伙。






エイダ：吔？
レオ：這樣好吔！



ディンゴ：下次要給我適合的身体。
ケン：你不喜歡嗎？
ディンゴ：對啊！這對我來說大了一點。

ジェフティ給予アヌビス最後的一擊，可是，アーマーン卻啟動了。它一面吸收周圍的メタトロン，一面開始將能源慢慢地集中到アーマーン的中心部。這時，擔心エイダ的レオ趕來，對於正在尋找對付方法的ディンゴ，エイダ回答說讓ジェフティ自爆，然後開始轉移到準備自爆的模式。聽到這件事的レオ與ディンゴ想阻止也來不及。在アーマーン中心部產生的強力衝擊波，攻擊ディンゴ的ジェフティ，以及レオ的ビツクバイパー・ジェフティ就只能自爆嗎？當ディンゴ這麼想時，發現了アヌビス的頭部，這時，ディンゴ的腦中浮現某個念頭。他命令ジェフティ，要讓アヌビス自爆，於是，他把アヌビス的頭部於入アーマーン的中心使之自爆，並且使用ゼロシフト一起和レオ急忙逃出。






エイダ：我可以違反命令嗎？
レオ：很好，エイダ！






ディンゴ：我會正確地使用力，至少我對自己有信心。
ケン：誰教你的？
ディンゴ：你的父親大人啊！






ケン：我知道。
ディンゴ：我相信。

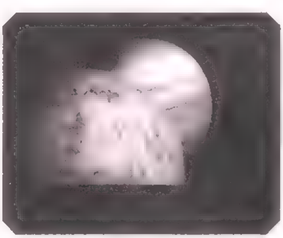
另一方面在フォボス外面，ケン帶著不安的心情等他們兩人。アーマーン隨著大爆炸消失，這時，ジェフティ與ビックバイパー好不容易現身，因為有激烈的損傷，所以2機的機体都很破爛，ジェフティ則只有手腕崩壞。ケン為了阻止ジェフティ，自行前往聯合軍護衛艦。機体被收容，從座艙飛出去的ケン，很快來到ディンゴ那裏。ディンゴ雖失去知覺，但在ケン的呼喊之下又回復了意識。レオ也來到這裏，他知道エイダ還健在，內心才放心。ディンゴ向他說明利用アヌビス來代替的經過。從ジェフティ降下的ディンゴ說：「下次要給我適合的身体。」ケン回答說：「你不喜歡嗎？」ディンゴ再回答：「這對我來說有一點大。」ケン聽了不禁掉淚地說：「我相信」。

バフラム火星鎮壓事件的綜合性見解

人類溢於地球上已起過１００年，對人類而言，火星是新的希望，應該成為新的故鄉可是，「カンドール事件」以後的各事件，開始否定了這個可能性。這些事件所述說的是，地球與火星之間所產生的意識差別。對地球人來說，火星的事並不是地球的問題，火星只是火星。這種意識差別，和自地球上的西洋人繞地球以來所產生的意識，其實是同樣的。結果，人類並沒有從歷史中學到教訓。可是，對於在地球上安穩地過生活的統治者們而言，他們沒有必要知道這種事，甚至他們自己本身也難以去想像這種事。

然而，地球圈持有的「力」是足以塞住火星人之嘴巴的東西，不過，現在出現可以覆蓋它的東西，那就是メタトロン。這麼一來，火星獨立的氣勢高那是當然之事了。在火星的バシリア誕生了バフラム，「以火星的自由與獨立為目標」的理念，使人們不斷地聚集。這次登場的ディンゴ・イーグリット也一定是其中之一人。可是，因意識的差別，被虐待的火星人也還是人類。實上掌控バフラム的人是ノウマン大佐，他的理念從最初是形態就令人難以理解。他的偏離正道，是帶有實現「アーマーン計畫」的意味，因為根據計畫所得到東西也看得見，所以他便開始沈溺。

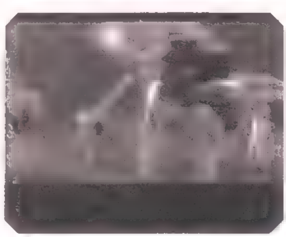
結束事件的ディンゴ，他的堀起純粹是因為火星，因為他要自行解決問題。這証據就在於他對エレナ所說的話：「我們有我們的意志」、「讓火星自由吧！」「不實現這件事的，下次我就成為對手了。」當地球這邊反悔這次的約定時，他和ジェフティ會再度回來吧！









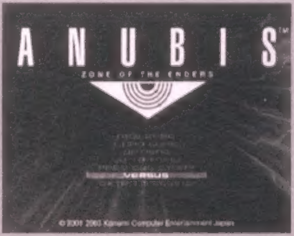




這次事件的終結，因バフラム的勢力增強所引起的事件，好像大致解決了。這下「アンティリア襲撃事件」之謎應該大致解開了。「アーマーン計畫」是リコア・ハーディマン博士為了火星的未來所擬訂的計畫。而繼承此計畫的是ノウマン。他認為為了委託ＮＵＴ開發オービタルフレーム，有必要將メタトロン運送到アンティリア，而且，為了使地球政府不會拒絕，有必要故意失敗。而實行這件事的就是ディンゴ的部隊。雖ＮＵＴ是作為２体的オービタルフレーム，但由於聯合宇宙軍的武裝佔領，而引渡到地球那邊。負責引渡任務的是アトランティス號的成員エレナ他們。可是也因為如此，アンティリア被主張回收機体的バフラム襲擊。這可以說明２機オービタルフレーム成為「奪取」取象的理由。以上是依這次的事件所判明的新事項，再根據考察至今的來龍去脈之結果所做的推論。另外，ディンゴ與エレナ之間交換的約定，希望有新進一步的發展，這次就執筆到此。

追記　遊戲過關後所見的選項變化

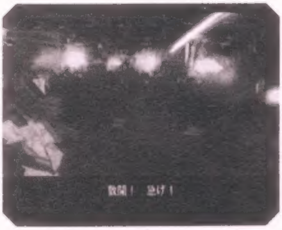
遊戲過關後，可以發現標題畫面的選項會出現新的項目，其實在遊戲中回數的「ミッションファイル」，好像與這新的項目有所關連。雖然無法詳細說明，但「ミッションファイル」本身也好像還隱藏著，希望以後你能靠自己的手去發現它。



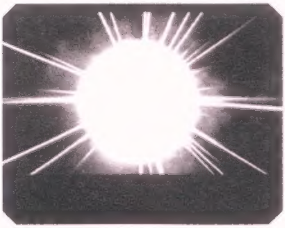
↑在標題畫面的選項中，有追加兩個項目。

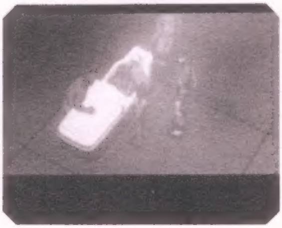












金手指密碼

必須碼

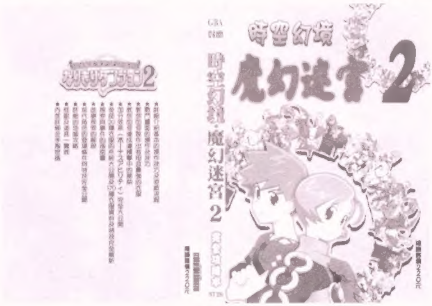
EC8782E8 143C6ECC

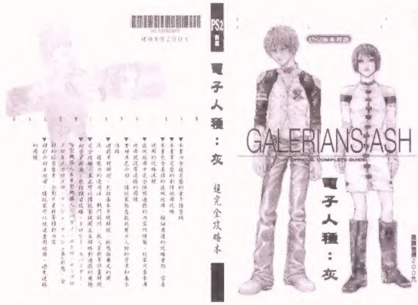
經驗值最多

1D6CFED4 1DBC9E0C



全省各大電玩店
好評發售中









- 事件的起源
- 登場人物的介紹
- 所有戰機的操作技巧、攻擊的招式及相關輔助武器的介紹
- 敵機出現的時機及相關的地圖位置
- 完整的攻略流程及注意事項
- 金手指

建議售價：200元
VG0303001

PS2
對應

ZOE 2

ANUBIS ZONE OF THE ENDERS

完全攻略本

非常出版

NT 200